МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ: МЫ ПЕРВЫМИ ИГРАЕМ В BATMAN: ARKHAM CITY

#06 ИЮНЬ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

06(90)

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: **250 Р.**

СТР. 38

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

ДВА ДНЯ ВМЕСТЕ С ГЛАВНОЙ MMORPG ГОДА

СТР. 68

DEAD ISLAND

ЭКСКЛЮЗИВ: ЗОМБИ-RPG ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ CALL OF JUAREZ

СТР. 72

PORTAL 2

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ БЛОКБАСТЕР

DVD С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

LEVEL UP ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

ТЕМА НОМЕРА

BATMAN: ARKHAM CITY

(game)land hi-fun media

publishing for enthusiasts

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: DARKSPORE, RISEN 2, PROTOTYPE 2, SAINT'S ROW: THE THIRD, BATTLEFIELD 3, VIRTUA TENNIS 4

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**

Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.

Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из -за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.

Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.

на правах рекламы

PC ИГРЫ

PC ИГРЫ #06'2011

ОТ РЕДАКТОРА

Думаю, вы уже заметили одно из главных новшеств этого номера: с обложки пропала красная плашка сверху, вызывавшая такое негодование у некоторых читателей. Благо и повод нашелся подходящий – замечательную иллюстрацию с Темным Рыцарем не хочется портить яркими цветами. Впрочем, эксклюзивная картинка – это хорошо, а вот сам материал – еще лучше. Наш журнал – первое издание в мире, которому разрешили поиграть прямо в гостях у разработчиков в самую свежую версию Batman: Arkham City. Судя по увиденному – одного из главных претендентов на звание «игры года».

Там же, в Англии, мы посетили мероприятие Electronic Arts Spring Showcase, на котором издательство представляло свою линейку на 2011 год; к сожалению, нового по сравнению с показанным на GDC там оказалось очень мало – ни Mass Effect 3, ни очередной Need for Speed, которую анонсировали как раз под сдачу номера.

Однако перед самой мини-выставкой мы два дня провели за игрой в Star Wars: The Old Republic, самой главной MMORPG этого года. BioWare действительно готовится выпустить революционный проект, который установит новый эталон качества по подаче сюжета (и вообще его наличию в сколько-нибудь осязаемом виде) в онлайновых играх. А еще – продолжающий историю, рассказанную в дилогии Knights of the Old Republic. Если не отвлекаться на MMO-составляющие, SWTOR можно по праву считать третьей частью культового сериала, да еще и с уникальными (и захватывающими!) сюжетами для каждого из восьми классов персонажа.

Кроме того, нашему корреспонденту удалось раньше всех сыграть в PC-версию Dead Island: проект, когда-то давно анонсированный как банальный шутер про зомби, сильно эволюционировал и превратился скорее в RPG с открытым миром вроде Fallout 3.

Всех учащихся – поздравляю с наступлением летних каникул. Приятного вам чтения и хорошего отдыха!

Александр Трифонов

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В МАЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Давайте будем честны: Portal 2 никто по-настоящему не ждал, все наши мысли были обращены к Episode 3 (который с большой долей вероятности никогда не выйдет – скорее всего, Valve сразу анонсируют третью Half-Life). Тем удивительнее получившийся результат: Portal 2 не просто превосходит первую часть в каждом аспекте, это еще и одна из самых смешных игр последних лет. Не пропустите.

АНАТОЛИЙ СОНИН

Все ругают Valve за жадность в вопросах DLC, а мне хочется пожаловаться на их предпринимательскую нерасторопность. После прохождения Portal 2 руки чесались купить модельку турели или подушку в форме Вайтли, а Valve, оказывается, кроме маечек и кружочек ничего по игре не выпустила – вот вам и жадные разработчики. Кстати, если Portal 2 и породит какой-нибудь мем, им должен стать возгораемый лимон.

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Больше всего жалею, что никогда не попаду на концерт Pink Floyd. Конечно, можно съездить в Европу на тур The Wall (я и не надеюсь, что Уотерс сотоварищи доедут восточнее Венгрии), но по сравнению с концертом всей группы это выглядит как «картофельная» батарейка рядом с пальчиковой. И, конечно же, в рамках флэшмоба дорогой редакции скажу: Portal 2 – супер.

ИВАН САПРОВ

К лету решил заняться спортом, стараюсь ме ньше времени проводить за компьютером, больше – на свежем воздухе, бегая, прыгая и отжимаясь. Физическую активность повышаю каждую весну, но в этом году столкнулся с трудностями: почти одновременно вышли Crysis 2, Portal 2 и... Mortal Kombat. А какие могут быть подтягивания, если можно включить консоль и в тысячный раз замочить Шао-Кана?

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №06(90) 2011

Главный редактор
Александр Трифонов
trifonov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Борис Соколов,
Сергей Мельников

Арт-директор
Анна Старостина
Дизайнеры
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Юлия Малыгина
maligina@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 138 090 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

ingamba
WEBZEN
реклама
OF THE
SOUL
ULTIMATE NATION™
Зарегистрируйся на sun-online.ru!

BATMAN: ARKHAM CITY

PORTAL 2
Разбираем по кусочкам главную головоломку десятилетия – вместе с кооперативным режимом. СТР. 72

DEAD ISLAND
Мы первыми в мире играем в ПК-версию новой игры от создателей Call of Juarez. СТР. 46

DARKSPORE
Бренд Уилла Райта развивается в неожиданном направлении. СТР. 86

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Отчет о двух днях, проведенных в мире «Старой Республики». СТР. 38

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

1 Слово редактора
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Batman: Arkham City
16 Суперигры

НОВОСТИ
24 Новости
30 Игровая карта мира
32 10 интересных фактов

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
34 EA Spring Showcase
38 Star Wars: The Old Republic
46 Dead Island
50 Virtua Tennis 4

ПРЕВЬЮ
52 Prototype 2
56 Saint's Row: The Third
59 Spider-Man: Edge of Time
60 Hawken
62 Risen 2: Dark Waters

СПЕЦ
64 Кражи века

РЕЦЕНЗИИ
72 Portal 2
80 Operation Flashpoint: Red River
86 Darkspore
90 Новый хит
94 Crysis 2: мультиплеер
97 Mass Effect 2: Arrival
98 Patrician IV: Rise of a Dynasty
99 Magicka: Vietnam
100 Back to the Future Episode 3
101 Trapped Dead
102 Операции Shadow Harvest: Phantom Ops
104 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
106 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
108 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
112 Новости
114 Превью: City of Transformers Online
116 Рецензия: Седьмой Элемент
120 Рецензия: Requiem Online
122 Рецензия: Sun Online
124 В браузере: Diamond Dash
125 В браузере: Zombie Lane

СПЕЦ
126 Игры и в развивающихся странах мира
134 Смерть через MMO

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
144 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive

СОДЕРЖАНИЕ

ЖЕЛЕЗО

150 Железные новости
152 Тестирование графических акселераторов
156 Тестирование устройств Razer StarCraft II
158 Тестирование материнской платы Gigabyte GA-H67A-UD3H
159 Тестирование ноутбука Samsung RF711-S02
160 Репортаж о ноутбуках MSI
161 Конфигурация

РЕТРО

162 Vampire: The Masquerade
166 3 главные игры про вампиров

170 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

172 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

174 Анатолий Сонин

176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Коломна\Тевье	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
1С–СофтКлаб	4 обл.
Ingamba	3
1С–СофтКлаб	7, 33
Журнал «Форсаж»	55
Wexler	77
Редакционная подписка	103
Подписка	123
Журнал «Фотомастерская»	133
Журнал «Железо»	165
Журнал Total Football	169

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Alice: Madness returns	36
Back to the Future Episode 3	100
Batman: Arkham City	8
Battlefield 3	35
City of Transformers Online	114
Crysis 2	94
Darkspore	86
Dead Island	46
Diamond Dash	124
Gatling Gears	37
Hawken	60
Kingdoms of Amalur: Reckoning	36
Magicka: Vietnam	99
Mass Effect 2: Arrival	97
Operation Flashpoint: Red River	80
Patrician IV: Rise of a Dynasty	98
Portal 2	72
Prototype 2	52
Requiem Online	120
Risen 2: Dark Waters	62
Saint's Row: The Third	56
Spider-Man: Edge of Time	59
Star Wars: The Old Republic	38
Sun Online	122
Trapped Dead	101
Vampire: The Masquerade	162
Virtua Tennis 4	50
Warp	37
Zombie Lane	125
Новый хит	90
Операции Shadow Harvest: Phantom Ops	102
Седьмой Элемент	116

ИГРЫ И МИР
Культурные особенности гейминга в развивающихся странах: есть ли игровая индустрия в Африке или Индии? СТР. 126

СУПЕРИГРЫ
Хроника трех десятилетий «супергеройских» игр: проекты с участием Супермена, Бэтмена. СТР. 16

КРАЖИ ВЕКА
Самые выдающиеся случаи игрового пиратства и их последствия. СТР. 64

СМЕРТЬ ЧЕРЕЗ ММО
Фатальные ошибки, которые любят допускать авторы ММО. СТР. 134

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«РС ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ТЕМАТИЧЕСКИМИ ИЗДАНИЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – КРУПНЕЙШИЙ ПК-ЖУРНАЛ В СТРАНЕ

В России много журналов, пишущих только про компьютерные игры. Но именно «РС ИГРЫ» – крупнейший. Это значит, что нам первыми достаются все ПК-эксклюзивы, а разработчики и издатели при организации зарубежных поездок и закрытых показов, как правило, отдают предпочтение нашему изданию. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная аккуратным и красивым русским языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/pc_igry

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

ВЕДЬМАК® 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

ПОКУШЕНИЯ
ЗАГОВОР
ЭЛЬФЫ
ЛЮБОВЬ
МОНСТРЫ
ИНТРИГИ
ВОЙНА
ВЫБОР
НЕНАВИСТЬ
МЕСТЬ
РИСК

Реклама

ГЛАВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

ПРОДОЛЖЕНИЕ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ
ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ СЮЖЕТ И ОГРОМНЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ МИР
ПРОДУМАННАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА И ДИНАМИЧНЫЕ СРАЖЕНИЯ
ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ И СЛОЖНЫЕ МОРАЛЬНЫЕ ДИЛЕММЫ
ВСЁ ЭТО – «ВЕДЬМАК 2. УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ»!

WWW.THEWITCHER.COM

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

1С-СофтКлаб CDPROJEKT SNOWBALL

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Автор:
Александр Трифонов

BATMAN: ARKHAM CITY

ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ – ВО ВСЕМ СВОЕМ ВЕЛИЧИИ

Родословная Arkham City обязывает к очень многому: ведь Arkham Asylum, вышедшая в 2009 году, – одна из лучших, если не лучшая игра про супергероев из когда-либо созданных. После долгих лет выпуска проходных проектов, привязанных к фильмам, эта игра восстановила доброе имя Темного Рыцаря и сама по себе оказалась превосходной экшн-адвенчурой. Студия Rocksteady сейчас трудится над продолжением, и мы первыми в мире смогли сыграть в самую последнюю версию сиквела.

Изменения заметны с самого начала показа: место действия второй части – обнесенный заграждениями район Готэма, состоящий из небоскребов, опутанных колючей проволокой. Это – Аркэм Сити, тюрьма на открытом воздухе, организованная бывшим директором психлечебницы из первой игры, Квинси Шарпом. Несколько группировок пытаются захватить власть в этом городе внутри города, не считая Шарпа: свои банды собирают Двуликий и Джокер, а во время презентации мы увидели нового злодея.

В начале демонстрации Бэтмен, как дань классике, сидит на вершине небоскреба, и первая задача – перехватить вражеский радиосигнал с помощью сканнера частот, знакомого по оригиналу. Вращая аналоговые рукояти (демоверсию мы проходили на Xbox 360) нужно обнаружить и выстроить сигналы в нужном порядке, и тогда герой узнает, что где-то неподалеку бандиты избивают журналиста Джека Райдера. Отмечаем нужную точку на карте, и она помечается бьющим с земли лучом прожектора с символом летучей мыши, так что всегда легко будет увидеть, куда нам надо попасть.

Вообще, самое большое отличие Arkham City – то, насколько большей свободой обладает Бэтмен в выборе и выполнении побочных заданий и решении головоломок, разбросанных повсюду Загадочником. Мир игры в пять раз больше, чем в оригинале, и в нем гораздо больше высотных объектов. Установив ориентир, мы посмотрели с небоскреба – падение с него было бы очень, очень долгим. Тем не менее, нажатие на «прыжок» заставляет Бэтмена нырнуть вниз, а если зажать правый курок, он сильно ускоряется, прижав руки к телу. Отпустив курок и потянув назад аналоговую рукоять, можно расправить плащ и поймать воздушный поток, и тогда герой сможет спланировать на очень далекое расстояние. Приблизившись к месту преступления, приземляемся на ближайшую крышу. «Детективное зрение» показывает, что один из бандитов работает на Загадочника – если он еще будет в сознании после схватки, мы сможем его допросить. Использовав новый прием, Бэтмен обрушивается посреди преступников и разбрасывает их во все стороны, после чего начинается схватка, демонстрирующая новую боевую систему. Основы такие же, как в Arkham Asylum – герой может атаковать, ставить блок, оглушать и перепрыгивать противников, да применить гаджет-другой, – но теперь выглядит это все еще красивее, а удары обладают просто-таки всесокрушающим весом (как говорят разработчики, кадров анимации стало в два раза больше).

Самим допросом, к сожалению, управлять нельзя, зато нам показывают крупный план Бэтмена, который угрожающе рычит на бандита. По итогу мы узнаем расположение трех «трофеев» Загадочника поблизости – помните эти зеленые вопросительные знаки, которые обычно легко заметить, но сложно подобрать? Один находится в клетке, дверь в которую закрывается, как только Бэтмен отходит от рычага: тут придется использовать гарпун, чтобы схватить трофей на расстоянии. Чтобы добыть второй, нужно провести дистанционно управляемый батаранг через вентиляционную шахту и открыть клетку. Ну а последний находится за высокой стеной, которую нельзя взорвать: надо спикировать с крыши и разбить ее вытянутыми ногами.

НАЗЛО ЧЕЛОВЕКУ-ПАУКУ

Во время поиска трофеев становится очевидным то количество усилий, что Rocksteady вложили в каждый уголок Аркэм Сити. Граффити покрывает стены заброшенных подворотен, кричащие розовые вывески сулят «Настоящую обнаженку», кучки бродяг греются возле горящих бочек.

На многоэтажках и небоскребах бесчисленное количество точек, за которые Бэтмен может уцепиться своим гарпуном, и вместе с новой возможностью парить это делает перемещение от точки к точке очень быстрым и веселым: можно нырнуть с крыши вниз, расправить плащ и набрать высоту, уцепляться гарпуном за выступы по пути, чтобы набрать ускорение, и так до бесконечности.

Во время схваток гремит музыка, явно вдохновленная саундтреком Дэнни Эльфмана к фильмам Тима Бертона – что, на наш взгляд, просто прекрасно. Ее раскаты идеально ложатся на ритм боя, достигая пика, когда кулак Бэтмена достигает цели.

ЖАНР: Action adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Warner Bros.
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Rocksteady Studios
ИНТЕРНЕТ: http://www.batman-arkhamcity.com/

В демоверсии мы столкнулись лишь с Пингвином и Загадочником, но Джокер по-прежнему играет одну из главных ролей: он прикидывается больным и держится в тенях, а сам в это время разрабатывает какой-то смертоносный план. Надеемся, в этот раз схватка с ним будет поинтереснее.

По нахождению трех трофеев Загадочник связывается с Бэтменом и рассказывает ему, где удерживает заложника. Вход туда спрятан за фальшивой стеной, которую герой попросту разбивает плечом, после чего сталкивается с голографической проекцией злодея: тот подразнивает Темного Рыцаря и кичится собственным интеллектом. Надеемся, в конце игры получится как следует врезать ему по морде.

Заложник находится на огромных размеров складе, превращенном в гигантскую ловушку. К полу подведено высокое напряжение, жертва свисает с потолка на веревке, а несколько вращающихся лезвий, перекрывающих всю комнату, двигаются туда-сюда по прямоугольному маршруту. Тут придется не только пораскинуть мозгами, но и проверить свои геймерские рефлексы: переключатели вырубают напряжение на некоторых участках пола на десять-пятнадцать секунд, в течение которых Бэтмен пробегает все дальше вглубь склада, попутно уворачиваясь от лезвий. Повторяем несколько раз, и вот

еще одна фальшивая стена. Тут в ход пойдет Бэт-взрывчатка, а дистанционно управляемым батарангом запускаем в открывшийся рубильник.

Теперь Бэтмен находится на одном уровне с заложником, но очень далеко от него, и это не считая множества препятствий. Решение простое – использовать тросомет, который выстреливает крепкий провод в оба направления, после чего по нему можно проскользить куда надо. В Arkham City к тому же можно изменять направление движения прямо на ходу: зажимаем курок, время замедляется, и можно выбрать новую точку назначения.

Итак, мы выстреливаем трос и проносимся над опасным полом, и на полпути резко сворачиваем: Бэтмен пулей срывается с провода, чудом минует лезвия, на лету срывает жертву, вышибает окна и приземляется уже снаружи. Эта впечатляющая сцена, достойная фильмов Кристофера Нолана, вызывает еще и невероятное удовлетворение у игрока: главным достижением Arkham Asylum было ощущение того, что мы управляем именно Бэтменом; судя по данному отрывку, в продолжении с этим все обстоит еще лучше.

ПЕРНАТЫЙ ДРУГ

После этого момента экран потемнел, пока на нем не проявился птичий силуэт. Мы обнаружили себя в Музее естественной истории Готэма, в длинном коридоре, наполненном разбитыми витринами и обломками. Когда Бэтмен идет вперед, все сильнее становится шум толпы.

К сожалению, нет никаких признаков появления в игре Робина, хотя этого наверняка ждут многие фанаты. В начале, впрочем, Бэтмен общается с Альфредом, и также мы вновь встретим комиссара Гордона и Оракула.

ДЕТЕКТИВАМ НА ЗАМЕТКУ

При включении «Детективного зрения» оружие теперь помечается яркими цветами: нож или дубинка выделяются желтым на сияющем голубом фоне, а более опасные образцы вроде автомата светятся зловещим красным цветом. Кроме того, теперь в этом режиме нельзя видеть так далеко сквозь стены и другие препятствия: как говорят разработчики, сделано это, чтобы «детективное зрение» являлось дополнением к обычному режиму, а не заменяло его, и игроки хотя бы иногда выключали «рентген» – уж слишком полезным он получился в оригинале.

ГЛАВНЫМ ДОСТИЖЕНИЕМ ARKHAM ASYLUM БЫЛО ОЩУЩЕНИЕ ТОГО, ЧТО МЫ УПРАВЛЯЕМ ИМЕННО БЭТМЕНОМ; СУДЯ ПО УВИДЕННОМУ, В ПРОДОЛЖЕНИИ С ЭТИМ ВСЕ ОБСТОИТ ЕЩЕ ЛУЧШЕ.

В конце коридора обнаруживается большая комната, переполненная бандитами: но они отделены от героя железными решетками, а с балкона сверху на нас смотрит… Пингвин.

Необходимо сказать, что в Arkham City (как и в первой игре) воссоздано особое видение мира Бэтмена: хотя всех персонажей мы хорошо знаем, ни один не взят из комиксов или фильмов прямо без изменений. Пингвин – не исключение. Все его приметы вроде бы и на месте, но при этом слегка искажены. Вместо монокля – «розочка» из бутылки, которую когда-то ему воткнули в глаз в пьяной драке, смокинг остался, но он весь потрепанный и нестиранный, а приземистое туловище вместо жира состоит из одних мускулов. Самое неожиданное, пожалуй – он вдруг стал британцем и разговаривает с чудовищным кокни-акцентом. Забудьте велеречивого криминального гения: теперь это грубый и смертельно опасный бандюган. Пингвин стал первым заключенным Аркэм Сити: когда к нему заявились подручные Квинси Шарпа и попытались выжить с насиженного места, он убил их и как следует укрепился в родном районе. Теперь, наряду с другими суперзлодеями, он ведет собственную войну за расширение территории и влияния. Но прямо сейчас он просто просит свою шайку как следует отметелить Бэтмена: после монолога, в котором Пингвин называет себя «коллекционером» трофеев вроде головы Темного Рыцаря, он опускает решетки и бандиты врываются в комнату. Тут-то мы воочию убедились, насколько изменилась боевая система. В этой ожесточенной схватке Бэтмен дерется сразу с парой десятков врагов, и, в отличие от первой игры, они больше не ждут вежливо в сторонке, пока их товарищ наносит удар. Если героя окружили, ему

Высоченные здания Аркэм Сити – одно из главных изменений ландшафта. Забраться на самый верх с помощью гарпуна, впрочем, совсем не сложно – то, что нужно для планирования на далекое расстояние.

ДВУЛИКИЙ

Двуликого мы увидели лишь мельком: к сожалению, нам не дали поиграть в отрывок, связанный с ним. Хотя в других ипостасях этот злодей разговаривает обычным голосом, здесь он постоянно ругается сам с собой, и идея раздвоения личности выдержана во всем: сшитый из половинок костюм, обезображенная левая сторона лица, а здание городского суда, захваченное Двуликим, полностью разрушено на одной половине и сохранено в нетронутом виде на второй. Этот злодей больше соответствует прообразу из комиксов, и не настолько вызывает мурашки, как Пингвин, но менее опасным врагом он все равно не становится.

придется парировать по две, а то и три атаки одновременно. Ритм битвы намного более напряженный, поскольку шансы на ошибку сильно увеличились (нажмете блок три раза, когда надо только парочку, и не парируете вообще ни одного удара). Конечно, можно даже такую драку провести безупречно, но это намного, намного сложнее, чем в Arkham Asylum. А еще этот бой показал, что разработчики все так же склоняются к более жестокой версии Бэтмена. Если удастся провести серию из восьми приемов, герой получает возможность проделать «вырубающий» удар, метнувшись к ближайшему бандиту и безжалостно сломав тому руку. Среди других добиваний – удар коленом в лицо, столкновение двух врагов лбами или перебитие лодыжки и без того валяющегося на земле противника. Как бы то ни было, схватка оказалась гораздо более сложной, чем любая обычная стычка в первой части, все из-за необходимости блокировать одновременные атаки: так что даже ветеранам Arkham Asylum придется учиться по новой.

В бою Бэтмен не стесняется применять гаджеты: обезоружить или оглушить врага броском батаранга, подтянуть врага к себе гарпуном или использовать тросомет, чтобы с разгону врезаться в группу противников.

ВРАГИ БОЛЬШЕ НЕ ЖДУТ ВЕЖЛИВО В СТОРОНКЕ, ПОКА ИХ ТОВАРИЩ НАНОСИТ УДАР. ЕСЛИ ГЕРОЯ ОКРУЖИЛИ, ЕМУ ПРИДЕТСЯ ПАРИРОВАТЬ ПО ДВЕ, А ТО И ТРИ АТАКИ ОДНОВРЕМЕННО.

БИС! БИС!

Наконец, пол усеян телами приспешников Пингвина, и демо заканчивается; но даже увиденное очень впечатляет. В Arkham Asylum не сказать чтобы было много недостатков, но авторы потрудились над исправлением даже самых мелочей. Так, Бэтмен чаще может проявить себя как великий детектив благодаря поиску разбросанных по городу улик и решению головоломок. Хотя основной сюжет по-прежнему довольно прямолинейный, заданиям и трофеям Загадочника уделено гораздо больше внимания, и мир игры просто кишит ими – их поиски вкупе с новой свободой передвижения позволят просто исследовать окрестности в свое удовольствие.

«Детективное зрение» стало не настолько всепроницающим: в оригинале в этом режиме можно было увидеть всю локацию целиком, но в Arkham City некоторые предметы останутся непрозрачными (разработчики говорят, что это сознательный шаг, и они не хотят, чтобы игроки так часто им пользовались). Наконец, гаджеты – еще одна неотъемлемая черта Бэтмена (ведь он обычный человек без каких-либо суперспособностей). Вы начинаете игру сразу со всеми полезными устройствами из оригинала: обычными и дистанционно управляемыми батарангами, взрывчаткой, сканером частот, тросометом и гарпуном. В целом, они изменились мало (а если и обновились, то это пошло только на пользу, как в случае тросомета), и от перспектив захватывает дух – если вам выдают столько «игрушек» в самом начале, какие же сюрпризы стоит ждать по ходу игры!

Не стоит забывать и о похорошевшей картинке: стиль оригинала, конечно, сохранен, но уровень детализации местами просто невероятный, особенно у основных персонажей – можно разглядеть каждую пору на лице Бэтмена. Но нагляднее всего улучшение графики проявляется в анимации, особенно во время схваток, где удары и контрудары плавно перетекают один в другой без каких-либо заминок. Даже камера, которая крупным планом фокусируется на завершающем приеме каждого боя, больше не залезает в стены и работает без сбоев.

Вообще, вопрос, будет ли Arkham City хорошей игрой, даже не стоит: нет, всех волнует, сможет ли она превзойти оригинал. Да, многие составляющие тут знакомы, но это вовсе не состряпанный на скорую руку и по проверенной формуле сиквел: сильные стороны стали еще лучше, то, что работало не очень хорошо, подкрутили, и все это еще и отшлифовали до блеска. Создать столько интересных занятий и важных мелочей для проекта, пятикратно превосходящего оригинал по размеру, – уже огромное достижение, а «старые новые» персонажи вроде Пингвина служат изюминкой на торте. И если качество всей Arkham City будет на том же уровне, что в увиденном нами отрывке, мы дождемся еще одной «игры года».

P.S. Выражаем признательность компании «1С-Софтклаб» и лично Алексею Пастушенко за помощь в подготовке материала.

***Arkham Asylum** была переполнена отсылками к вселенной Бэтмена, и это верно и для продолжения: так, журналиста, которого мы спасаем в начале игры, зовут Джек Райдер, и это не кто иной, как другой супергерой, Стилер. Ну а на что намекает этот скриншот, мы даже не станем говорить.*

ВОПРОС, БУДЕТ ЛИ ARKHAM CITY ХОРОШЕЙ ИГРОЙ, ДАЖЕ НЕ СТОИТ: ВСЕХ ВОЛНУЕТ, СМОЖЕТ ЛИ ОНА ПРЕВЗОЙТИ ОРИГИНАЛ.

Над городом летают вертолеты полиции и новостных каналов, к которым можно прицепиться снизу и добраться таким образом до особенно неприступных районов.

МУЛЬТИПЛЕЕР?

Все ранние слухи об Arkham City содержали намеки на совместную сетевую игру – будто бы мы могли сыграть и за Робина. Однако разработчики развеяли эти домыслы: директор по маркетингу Rocksteady Дэкс Джинн сказал, что они рассматривали такую возможность, но ее внедрение отняло бы слишком много времени и ресурсов, и не слишком подходило по духу к игре, столь нацеленной на одиночное прохождение.

БЭТ-ЗВУК

Очень важную роль в создании достоверного мира Arkham City играют звуковые эффекты, от переговоров бандитов между собой до далекого мяуканья кошки. Где бы вы ни находились, рядом всегда можно что-то услышать, и всегда разнообразное. Наряду с возвышающейся вдалеке громадой Wayne Enterprises, именно такое внимание к деталям делает игру незабываемым приключением в духе Бэтмена.

Женщина-кошка горяча как никогда. Ее костюм оторочен мехом и дополнен красными авиационными очками, и у нее найдутся двусмысленные реплики для Бэтмена. К сожалению, в увиденной нами демоверсии ее не было (вместо этого покажем игровой скриншот с Пингвином), но мы уверены, что эпизоды с участием этой антигероини будут прррелестны.

Автор:
Анатолий Сонин

СУПЕРИГРЫ

ПЕРСОНАЖИ КОМИКСОВ В ВИРТУАЛЬНЫХ МИРАХ

АМЕРИКАНСКИЕ СУПЕРГЕРОИ УХОДЯТ НА ЭКСПОРТ: ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА, ТОР, КАПИТАН АМЕРИКА, ГРИН ЛАНТЕРН – ВСЕ ОНИ ПОЛУЧАЮТ КИНОСЕРИАЛЫ И ПРЕВРАЩАЮТСЯ ИЗ МАЛОИЗВЕСТНЫХ В РОССИИ И ЕВРОПЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В ЗВЕЗД МИРОВОГО МАСШТАБА. БЕЗ ИГР НОВОИСПЕЧЕННЫМ ЗВЕЗДАМ НИКАК НЕ ОБОЙТИСЬ: САМЫЕ УДАЧЛИВЫЕ УЖЕ ПОЛУЧИЛИ БЛОКБАСТЕРЫ УРОВНЯ ARKHAM ASYLUM, ДРУГИЕ ЖЕ ПОКА ИЩУТ СВОЮ НИШУ. У ГЕРОЙСКИХ ИГР ЕСТЬ, ПОЖАЛУЙ, ТОЛЬКО ОДИН ЗАВЕДОМЫЙ МИНУС: ОНИ ДЕЛАЮТСЯ В ОСНОВНОМ ДЛЯ АМЕРИКАНСКОЙ ПУБЛИКИ – А В АМЕРИКЕ, КАК ИЗВЕСТНО, ИГРАЮТ ТОЛЬКО НА КОНСОЛЯХ. ОТТОГО И ПК-ВЕРСИЙ ПРОЕКТЫ ПРО СУПЕРМЕНА И ЕГО ДРУЗЕЙ ЗАЧАСТУЮ НЕ ПОЛУЧАЮТ. НО, КАК МЫ УЖЕ ГОВОРИЛИ, ЭКСПОРТ ГЕРОЕВ ИДЕТ В ПОЛНУЮ СИЛУ, ТАК ЧТО И НА НАШЕЙ РОДНОЙ ПЛАТФОРМЕ ОНИ НАЧИНАЮТ ВЫСАЖИВАТЬСЯ (ДАЛЕКО ЗА ПРИМЕРОМ ХОДИТЬ НЕ НАДО, СМОТРИТЕ НА СОСЕДНИЕ СТРАНИЦЫ). ДАВАЙТЕ ЖЕ ВЗГЛЯНЕМ НА ИСТОРИЮ ГЕРОЙСКИХ ИГР И ПОПРОБУЕМ ПОНЯТЬ, ЧЕГО ОТ НИХ ЖДАТЬ В БУДУЩЕМ.

В современных играх про Супермена Метрополис показан во всех подробностях.

Так герой должен был выглядеть в отмененной игре от Factor 5.

Если вы не можете вспомнить ни одной хорошей игры про Супермена, то знайте: это потому, что игр таких не существует. На ПК тем более: у нас Кларк Кент так ни разу и не показался. На консолях, с другой стороны, рубашку на груди он рвал довольно часто: герой засветился в полутора десятках исключительно неудачных игр. Неудачных настолько, что родилось даже поверье о «проклятии игр про Супермена». Как еще объяснить тот факт, что имя самого популярного героя современности – пустой звук для геймеров?

Основной массив «суперменских» развлечений приходился на эпоху двумерных игр – пришелец с Криптона летал по небу из кубиков на Atari 2600, дрался с бандитами в 16-битных beat 'em up, пулял лучами в доисторических скроллшутерах. Перечислять их толку нет – для современного игрока все они выглядят одинаково беспомощно: остается только повесить бирку «ретро» и убрать в чулан. Полоса игровых неудач завела Супермена на самое, кажется, дно: в 1999 году он получил свою первую 3D-игру... которая вошла в историю как одна из худших игр всех времен и народов. То был Superman для Nintendo 64 – экшн настолько удивительно сломанный, что с годами он обрел почти культовый статус и армию поклонников/ненавистников. Супермен там летал через колечки, таскал машины, бил кулаками неугодных – но графика и анимация были настолько убогими, а управление настолько искореженным, что средняя оценка игры болталась где-то в районе 20 баллов из 100. Неужто провал? Боже упаси: коммерчески игра была успешной, а по данным NPD она оказалась даже самой продаваемой в месяц своего релиза.

Новая эпоха для Супермена настала в 2000 году, когда права на сериал купило издательство Atari. С ходу заявив масштабные цели, новые владельцы поделили линейку пополам и выпустили пару детских игр по мультсериалу и одну «хардкорную» по оригинальному комиксу – называлась она Superman: The Man of Steel и появилась только на Xbox. Проект имел все шансы стать «Akham Asylum» для сериала Superman, но банально недотянул: получилась экшн-игра с красивым открытым миром, но нудноватой кампанией – что еще раз доказало, что Супермена как героя вообще тяжело занять чем-нибудь интересным: больно уж он всесилен. В нынешнем поколении пришелец с Криптона отметился в еще одной проходной игре по мотивам фильма (опять большой открытый мир, опять полная нудятина в вопросах миссий) и исчез.

Впрочем, всем очевидно, что Супермен – основной претендент на, извиняюсь, «архамизацию», и что игра-блокбастер по сериалу должна однажды выйти. Вот и совсем недавно, в 2008 году, за линейку взялись известные в консольных кругах Factor 5 (создатели Lair для PS3) – и все у них выглядело прекрасно, пока... не обанкротился их издатель Brash Entertainment, державший права на сериал. Что тут говорить – проклятие оно и есть проклятие.

В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ ПРО СУПЕРМЕНА ВЫ СМОЖЕТЕ...

Летать над городом на сверзвуковых скоростях!

Выдыхать ледяной воздух!

Стрелять из глаз!

Дышать в космосе!

Поднимать очень большие ящики!

Сверхбыстрый человек из вселенной DC, Флэш, всегда был лишь гостем в чужих играх. Только недавно у поклонников героя появилась (совсем ненадолго, правда) надежда на нормальную игру: лицензию Флэша, как и Супермена, купила Brash Entertainment – та самая, которая теперь разорилась. И хотя сейчас игра уже мертва, на YouTube можно найти очень любопытные ролики из ее раннего геймплея. Выглядит как гибрид между объемным «Соником» и «Суперменом» (звучит страшно, да).

Причины развала Brash Entertainment, кстати, самые банальные. Молодая компания была создана с надеждой освоить, по словам ее начальства, «самый безопасный» рынок игр по лицензиям – кино, мультфильмов, комиксов и чего угодно еще. Выпустив пару таких игр (ужасного качества), сотрудники Brash усвоили, что плохие проекты даже по самым раскрученным лицензиям не продаются. Хотя и исключения бывают.

В отмененной игре про Флэша предполагались открытый мир и красные трико.

BATMAN

Многие платформеры в линейке делались японцами, а некоторые даже не выходили за пределами Азии.

В годы своей 2D-юности Бэтмен был среди геймеров даже популярней, чем Супермен: ведь тогда, в конце 80-х и начале 90-х, выходили культовые фильмы Бертона про Темного Рыцаря. И появление каждого из этих фильмов вызывало целую волну игровых релизов: по одному только Batman Returns сделали аж восемь (!) одноименных игрушек. Еще парочку по Batman Forever, четыре штуки по первому Batman – в сумме игр про защитника Готема накопилось сейчас десятка три как минимум, из них штук двадцать плоских. Каждый из нас в детстве, наверное, играл в какого-нибудь из «Бэтменов» – игры эти расползлись по всем платформам, заняли кучу жанров и иногда даже отличались прекрасным качеством. Многие, например, помнят прекрасные платформеры Batman для Денди (там еще почему-то фиолетового цвета спрайт Бэтмена) и для SEGA Mega Drive (тут герой уже был больше похож на себя). Впрочем, на каждую качественную игру про Темного Рыцаря находилась игра ужасная – вроде Batman: Return of the Joker (где герой почему-то расстреливал негодяев) и Batman Forever (где анимация была отталкивающе реалистичной, как в Mortal Kombat).

ПЛОСКИЕ ИГРЫ ПРО БЭТМЕНА РАСПОЛЗЛИСЬ ПО ВСЕМ ПЛАТФОРМАМ, ЗАНЯЛИ КУЧУ ЖАНРОВ И ИНОГДА ДАЖЕ ОТЛИЧАЛИСЬ ПРЕКРАСНЫМ КАЧЕСТВОМ.

В 1997 году сериал начал взрослеть: вышла первая объемная игра линейки – Batman & Robin, сделанная по одноименному фильму. Графика по тем временам была потрясающей, а геймплей ломал все устои: Бэтмен ездил на своем бэтмобиле по открытому Готэму и мог в любой момент выйти и пройтись по улице. При этом с миссиями обошлись очень любопытно – в игре постоянно тикали часы, и сюжетные преступления происходили в определенный момент в определенном месте: игрок должен был искать по городу подсказки и вовремя прибывать к месту следующего ограбления/убийства. В общем, это был такой Dead Rising с Бэтменом.

И на словах Batman & Robin звучит как игра мечты, но в финальном продукте всю малину испортили банальные вещи: ужасное управление, кривая анимация, идиотская боевая система. Для своего 1997 года игра была, пожалуй, слишком амбициозной.

В начале нулевых сериал пополнялся только детскими играми по мотивам мультяшных приключений Бэтмена, но в 2003 вышел еще один потенциальный хит (кстати, как и Batman & Robin, сугубо консольный) – Batman: Dark Tomorrow. Мрачный стелс-экшн с независимым сюжетом обещал стать долгожданным прорывом в линейке, но ничего не вышло: кроме CG-роликов ни один элемент

В Batman & Robin герои как бегали по улицам открытого города, так и разъезжали по нему в своих машинах.

После громких обещаний разработчиков от Dark Tomorrow ждали, пожалуй, слишком многого.

Игра Batman 1990 года для Sega Mega Drive. Пожалуй, самый популярный из всех плоских «Бэтменов».

игры критикам не полюбился. Неопытные разработчики из HotGen, даже вооружившись поддержкой сильных сценаристов и художников, не смогли справиться с геймплеем: ИИ, боевая система, камера – все оказалось никудышным. Тенденцию уныния продолжили и в скоро вышедшем Batman Begins по мотивам фильма – но эта игра хотя бы выглядела хорошо.

Как мы знаем, заканчивается история на высокой ноте: DC Comics и Warner Bros. встретили мастеров из Rocksteady и запустили стабильно великолепный сериал Arkham Asylum. Но все могло получиться иначе: почти одновременно с «психушкой» в студии Pandemic под руководством EA разрабатывалась совсем другая игра про Темного Рыцаря, ныне отмененная и похороненная.

История гибели того «Бэтмена» от Pandemic стала для многих показательной – и начальство EA она представила не в самом лучшем свете. Проблем было много: во-первых, у Electronic Arts истекала лицензия на «Бэтмена», а потому разработку игры требовалось ужать в несколько месяцев. Во-вторых, сама концепция несколько раз менялась: изначально независимый проект решили через некоторое время присоединить к фильму, из-за чего многое пришлось переделывать с нуля. В-третьих, для игры выбрали жанр экшна в открытом мире – при этом никто из команды над такими проектами не работал, а движок от Saboteur, как выяснилось, для масштабного Готэма попросту не подходил. В итоге игру сделать не успели, лицензия истекла, и проект был закрыт, а часть разработчиков – уволены. Зато для Arkham Asylum проход был освобожден.

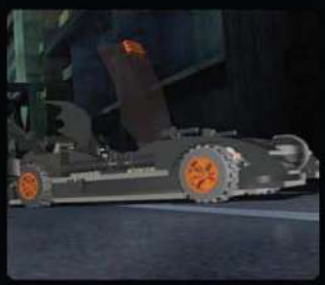
Первая игра про Бэтмена вышла еще в 1986 году.

Так Готэм должен был выглядеть в отмененной игре от Pandemic.

ПЯТЬ ЛУЧШИХ СПОСОБОВ ПРОКАТИТЬСЯ НА БЭТМОБИЛЕ

1) Batman Begins

2) Lego Batman



3) Batman: Gotham City Racer

4) The Dark Knight: Batmobile Game

5) Grand Theft Auto: San Andreas

SPIDER-MAN

Воздушные битвы в играх про Человека-паука всегда выходили оригинальными.

Человека-паука в игровом мире ждала уникальная судьба: получив в 80-х и 90-х традиционную пачку 2D-платформеров и драк, сериал начал нулевые под крылом Activision – и именно политика гигантского издательства определила его судьбу.

Супергеройский франчайз считается одной из главных линеек Activision, и Бобби Котик работает с ним так же, как и с прочими звездными сериалами вроде Call of Duty или Guitar Hero: игры про «паука» стараются выпускать ежегодно, а делают их силами целой флотилии внутренних студий, среди которых Treyarch, Griptonite Games (авторы Assassin's Creed: Bloodlines для PSP) и Vicarious Visions (очень много трудившиеся в сериале Guitar Hero). Плюсы и минусы фирменного подхода Activision сразу заметны: с одной стороны, игр много и качество у них стабильно высокое (и почти все они появляются на PC, что для нас с вами особо важно), с другой – проектов таки слишком много, и ни один из них не назвать безусловным хитом.

Так или иначе, геймеры подход Котика одобряют: ведь даже в начале нулевых, когда Супермен и Бэтмен могли лишь позорить в играх свое честное имя, Человек-паук уже купался в лучах славы: линейные экшны Spider-Man 2000-го и 2002-го года многие называли «лучшими супергеройскими играми всех времен». А к середине нулевых Activision окончательно разработала победную формулу и выпустила Ultimate Spider-Man: герой прыгал по крышам открытого Нью-Йорка, знал кучу приемов и передвигался на паутине исключительно элегантно – механики этой игры успеют даже скопировать в будущих проектах вроде Web of Shadows 2008-го.

Пожалуй, агрессивная политика Activision для сериала Spider-Man подходит даже лучше, чем для Call of Duty: ведь от военных шутеров люди однажды устанут, а вот про Питера Паркера игры можно делать самых разных жанров и стилей. Необъятность темы нам продемонстрировали в недавней Shattered Dimensions (где Человек-паук прыгал между разными мирами, в каждом из которых был свой геймплей) и собираются еще раз показать в грядущей Edge of Time (где прыгать придется уже во времени). Остается только надеяться, что идея сериала никогда не исчерпает себя.

Activision не боится экспериментировать с известным сериалом.

ACTIVISION РАБОТАЕТ С ЧЕЛОВЕКОМ-ПАУКОМ ТАК ЖЕ, КАК И С ПРОЧИМИ ЗВЕЗДНЫМИ СЕРИАЛАМИ: ИГРЫ В ЛИНЕЙКЕ СТАРАЮТСЯ ВЫПУСКАТЬ ЕЖЕГОДНО, А ДЕЛАЮТ ИХ СИЛАМИ ЦЕЛОЙ ФЛОТИЛИИ ВНУТРЕННИХ СТУДИЙ.

Ultimate Spider-Man выглядел простовато-мультяшно, но оказался одной из лучших игр про «паука».

Грядущая Edge of Time, похоже, добавит в арсенал Паркера кое-какие очень странные приемы.

X-MEN

В The Ravages of Apocalypse Логанов и Циклопов надо было расстреливать из всех орудий. Очень странная игра.

Люди Икс, одна из самых популярных геройских команд, в эпоху 2D-игр была представлена с самых разных ракурсов. Некоторые из старых игр линейки популярны до сих пор: например, beat 'em up X-Men 1992 года получил HD-римейк на Xbox 360 и PS3, а файтинг 96-го года X-Men vs. Street Fighter по сей день вспоминают как начало длинного сериала драк VS от Capcom. Самым необычным ретро-хитом франшизы стал X-Men: The Ravages of Apocalypse 99-го, отмеченный в книге рекордов Гиннеса как «первый шутер с супергероями» (надеемся, что последний). Это был коммерческий мод для Quake, в котором игроки расстреливали из разнообразных пушек кибернетических двойников Людей Икс. В наше время такого бреда уже не делают.

Сейчас же франчайз X-Men, как и Spider-Man, принадлежит Activision – вот только с этим сериалом издательство пока не нащупало золотую жилу, а потому игры в нем выходят совсем не каждый год. Но тоже часто – у Людей Икс есть даже три вполне успешных игровых линейки: объемный файтинг X-Men: Mutant Academy времен первой PlayStation, командный экшн с видом сверху X-Men Legends и X-Men Origins: Wolverine, неприлично хорошая игра по одноименному фильму. Кстати, последними двумя проектами рулила Raven Software – студия, купленная Activision и прославленная шутерами вроде Quake 4, Singularity и, простите, Heretic и Hexen.

Неочевидно, какой дорогой Люди Икс пойдут дальше и какую нишу в игровом мире они займут. Возможно, направление сериала мы поймем, когда увидим вживую следующий выпуск линейки – свежеанонсированную X-Men: Destiny.

Тот самый HD-римейк древней X-Men.

САМЫМ НЕОБЫЧНЫМ РЕТРО-ХИТОМ ФРАНШИЗЫ СТАЛ X-MEN: THE RAVAGES OF APOCALYPSE, «ПЕРВЫЙ ШУТЕР С СУПЕРГЕРОЯМИ».

X-Men vs. Street Fighter. Вопреки названию, Людей Икс тут вполне можно стравливать друг с другом.

HULK

Халк всегда был специфичным героем – и комиксов хороших про него немного, и фильмы с его участием неоднозначные. С играми Халку тоже не повезло: их набралось совсем немного, только шесть штук, из них половина объемные. Единственное, что из списка стоит внимания – The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, родившаяся в 2005 году и обошедшая, к сожалению, нашу ПК-платформу. То был своеобразный прародитель Prototype – с таким же большим городом, возможностью бегать по домам и высоко прыгать, с хаосом, взрывами и разрушениями на каждом кадре. Учитывая, что киносериал Халка немного заглох, зеленого героя мы в ближайшие годы вряд ли увидим на мониторах.

Халк умеет прыгать...

...и Халк умеет ломать. А больше ему ничего не надо.

CAPTAIN AMERICA

Правильный супергерой может освежить даже такую тухлую тему, как Вторая мировая война.

Незаслуженно забытый как в кино, так и в играх, лишь в комиксах Капитан Америка нашел пока уважение публики. Игры про него, впрочем, были: лет двадцать назад Капитан появился в трех простеньких 2D-экшнах, но с тех пор – тишина. О Кэпе вновь заговорили лишь теперь: про него вот-вот выйдет фильм, а с фильмом появится и игра – от студии Next Level Games, авторов плохенькой Spider-Man: Friend or Foe. Надеемся на лучшее, что ж еще делать.

AQUAMAN

Аквамен, самый бесполезный супергерой на суше.

Жизнь несправедлива: Капитан Америка сидит без хороших игр, а какой-то глупый Аквамен получил про себя аж объемный подводный экшн на PlayStation 2. Впрочем, игра оказалась глубоко сломанной и провалилась на всех возможных фронтах. С тех пор Аквамен даже не пытался вернуться.

IRON MAN

Про Железного человека в играх вспомнили, по большому счету, лишь в нулевых – с рождением великолепного киносериала. Именно в дополнение к фильмам две игры про Тони Старка и вышли – обе, к сожалению, оказались ужасными и держат на metacritic оценку в районе 40 баллов из 100. Но есть и хорошая новость: разработчик-неумеха после выпуска провальной дилогии закрылся, а потому третью часть киносериала будет обрабатывать уже какая-то новая студия.

GREEN LANTERN

Грин Лантерн (использовать русское имя «Зеленый фонарь» уж очень не хочется), один из самых известных в Америке героев мира DC, за свою долгую историю не получил ни фильма по мотивам, ни игры. Но очень скоро, уже в июне, выйдет сразу и первое, и второе – и если кино кажется предсказуемо хорошим, то по поводу игры есть некоторые опасения. Разрабатывает ее, как-никак, Double Helix Games, автор ужасной G.I. Joe: The Rise of Cobra и Front Mission Evolved. Ну и дополнительный минус новинки: на ПК ее можно не ждать.

Грин Лантерн – один из сильнейших героев вселенной DC. С помощью своего особого кольца он способен создать из воздуха (и даже без него) любой предмет.

THOR

Тор – еще один популярный супергерой, который со дня на день вместе с фильмом получает свою первую игру (к сожалению, консольную). Занимается ей автор печально известной Rise of the Argonauts, но проект пока смотрится в меру приличным.

Игра по первому фильму получила ПК-версию, а по второму – нет. Странно.

FANTASTIC FOUR

Фантастической четверке фантастически не повезло: команда побывала всего в трех серьезных играх, и все они были порваны критиками в пух и прах. Первой в 97-м году стал beat 'em up с 2,5D-графикой, вторая вышла по фильму 2005 года – этот экшн делался внутренней студией Activision и получился хоть и ужасным, но самым приличным из троицы (все-таки компания Бобби Котика на супергероях уже собаку съела). Третья же игра появилась в 2007-м, на современных консолях – из нее Take-Two сделал командный экшн в духе X-Men Legends. Ее итоговая оценка metacritic – 45 баллов из 100. ■

Автор:
Борис Соколов

МАССИВНАЯ АТАКА ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

MASS EFFECT НАСТУПАЕТ: КНИГА, КОМИКС, АНИМЕ, КИНО И ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА

За минувший месяц к нам пришло несколько новостей, связанных с сериалом Mass Effect. Издательский дом Del Ray анонсировал уже четвертую по счету книгу, события которой разворачиваются во вселенной популярной игры – Mass Effect: Deception. Произведение Уильяма Дитца (William Dietz) поступит в продажу в сентябре. О сюжете книги известно лишь то, что главная роль в ней отводится Джиллиан Грэйсон (Gillian Grayson).

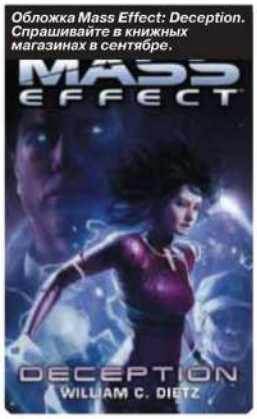
Для тех, кто предпочитает поменьше читать и побольше смотреть на картинки, существуют комиксы. Самая свежая графическая новелла вышла в январе. Совместное творение сценариста Mass Effect 2 Мака Уолтерса (Mac Walters) и художников Dark Horse Comics называется Mass Effect: Evolution и повествует о приключениях Призрака (The Illusive Man).

Недавно FUNimation Entertainment приобрела у BioWare и Electronic Arts права на создание аниме-фильма. Детали сделки не оглашаются. Сейчас известно лишь то, что над проектом будут работать специалисты из токийской компании T.O Entertainment.

Также не стоит забывать о том, что на 2012 год намечена премьера полнометражного фильма Mass Effect. Вот уже год экранизацией популярной игры занимается Legendary Pictures. Лучшей киностудии для подобного проекта, пожалуй, не найти. За последние пять лет Legendary Pictures участвовала в создании таких великолепных фильмов, как «Хранители», «Начало», «Город воров», «Темный рыцарь», «Битва Титанов», «300 спартанцев». Именно в ее павильонах Сэм Рэйми (Sam Raimi) будет снимать Warcraft, а Лен Уайзман (Len Wiseman) – Gears of War. На главную роль капитана Шепарда прочат звезду телесериала «Остаться в живых» Мэтью Фокса (Matthew Fox).

Наконец, ведущий зарубежный журнал Game Informer раскрыл некоторые детали касательно третьей части. Подробное превью ждите в ближайших номерах журнала, так что ограничимся кратким перечислением основных особенностей игры. Миссии будут более масштабными, скорость игры увеличится на 10-15%, повысится сложность сражений. Разработчики обещают уделить повышенное внимание ближнему бою с использованием рукопашных атак. Изменится система расчета повреждений, появится множество вариантов прокачки оружия, а древо умений персонажа станет еще ветвистее. Вопреки многочисленным пожеланиям фанатов, разработчики не будут добавлять в игру многопользовательский режим – но не исключено, что он появится в одном из будущих ответвлений серии. На данный момент совокупный тираж игр Mass Effect на различных платформах составляет свыше 7 миллионов экземпляров. Аналитики утверждают, что если релиз третьей части состоится точно в намеченный срок – осенью, то к концу года можно будет говорить о покорении планки в 10 миллионов копий. ■

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ ТИРАЖ MASS EFFECT НА РАЗЛИЧНЫХ ПЛАТФОРМАХ – СВЫШЕ 7 МЛН ЭКЗЕМПЛЯРОВ.



Обложка Mass Effect: Deception. Спрашивайте в книжных магазинах в сентябре.

Так выглядит одна из страниц комикса Mass Effect: Evolution.

В третьей части главная роль вновь досталась капитану Шепарду.

В зависимости от состава вашей команды, в финале Mass Effect 3 вы увидите одну из нескольких развязок.

ИГРЫ СДЕЛАЮТ 3D-ТЕХНОЛОГИИ БОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМИ

ДЖЕЙМС КЭМЕРОН СТАВИТ НА ГЕЙМЕРОВ

На проходившей в Лас-Вегасе конференции Национальной Ассоциации Телевещателей (NAB 2011) Джеймс Кэмерон (James Cameron) рассказал о своих планах на будущее. Самый кассовый режиссер Голливуда собирается и дальше популяризировать 3D-технологию. Для этого он открыл компанию Cameron Pace Group. В ближайшее время Кэмерон займется съемками второй и третьей частей «Аватара». Разумеется, в формате 3D.

В своей речи самый кассовый режиссер Голливуда заострил внимание слушателей на том, что более быстрой популяризации 3D-технологии поспособствует игровая индустрия. «Игры будут главным двигателем 3D, но они еще не достигли этого сегодня, потому что их цикл создания очень долгий», – сказал Кэмерон. По его мнению, резкий скачок произойдет только тогда, когда на рынке появятся доступные по цене 3D-телевизоры и мониторы, которые не будут требовать от зрителей надевать специальные очки. Ориентация производителей техники на массовый рынок подтолкнет к активным действиям разработчиков игр. «Компании потребительской электроники стали выпускать 3D-экраны в прошлом году, а создание игр высокого качества занимает от 18 месяцев до двух лет. Так что готовьтесь к наплыву таких игр, это приведет к ускорению массового распространения больших 3D-экранов». При этом Кэмерон считает, что в ближайшее время владельцы кинотеатров вряд ли откажутся от применения очков. Одно дело неподвижно просидеть два часа в кинозале, совсем другое – не отвлекаться на посторонние дела у себя дома. «Я не думаю, что мы когда-нибудь избавимся от очков в кинотеатрах – по крайней мере, это произойдет не в моей жизни. Но мы собираемся избавиться от них дома, потому что здесь другой тип просмотра. Дома вы отвлекаетесь. Вы делаете разные вещи. Вы ставите на паузу игру или фильм и идете за пиццей или чем-то еще. Это не похоже на то, как вы смотрите фильмы в кинотеатре, поэтому избавиться от очков будет большим делом». По этой причине большую популярность приобретут телевизоры с поддержкой автостереоскопической технологии (без очков). «Это будет начальный уровень для большинства людей. Технология со временем дойдет и до больших 3D-дисплеев, которые будут использоваться для домашнего просмотра и игр», – прогнозирует Кэмерон.

В своем выступлении Джеймс намекнул на то, что параллельно с премьерами двух новых серий «Аватара» в продажу поступят одноименные игры – можно с уверенностью говорить, что они будут поддерживать все современные 3D-технологии. Интересно, что созданная по мотивам первой части (и довольно средняя) игра James Cameron's Avatar: The Game показала великолепные результаты продаж. Совокупный тираж экшна от Ubisoft Entertainment на различных платформах перевалил за отметку в три миллиона экземпляров. А еще Кэмерон заявил, что он не оставил в покое свою старую идею создать по мотивам «Аватара» онлайновую игру. ■

Планка в три миллиона копий будоражит умы игровых продюсеров.

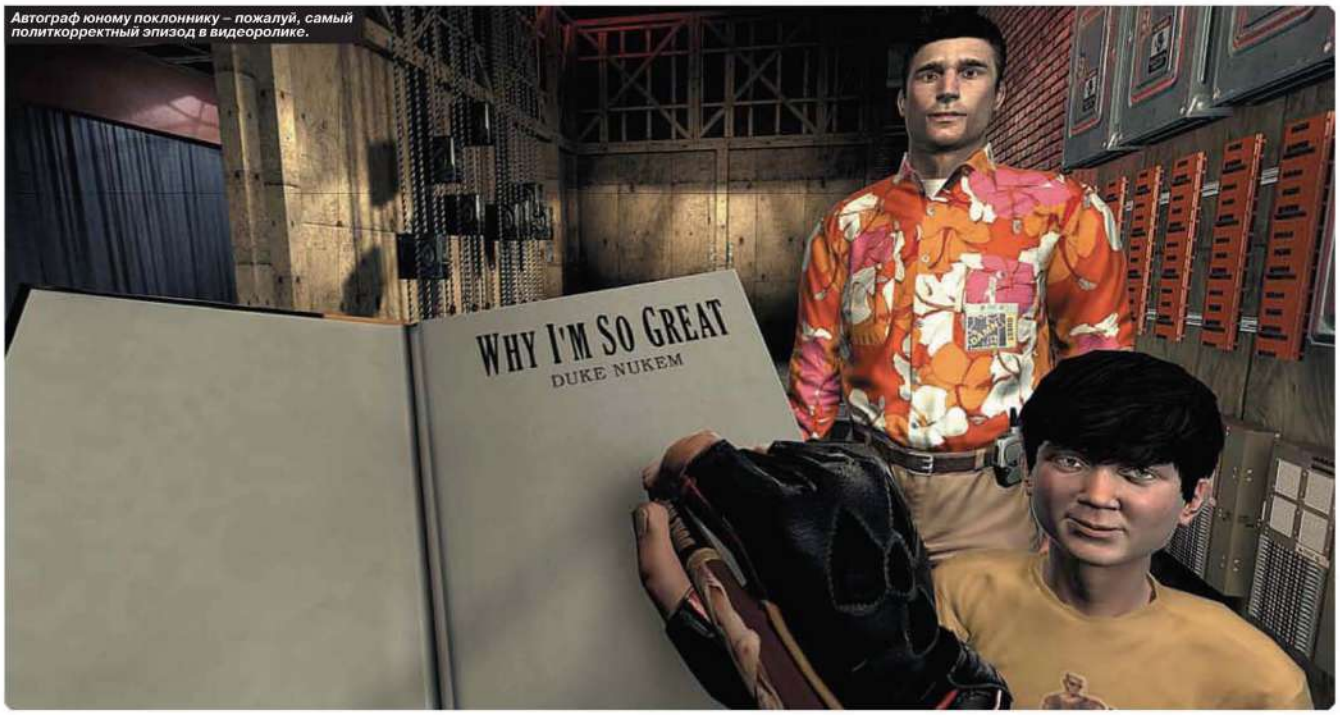
Газета The Sun утверждает, что тысячи британцев вернули Nintendo 3DS обратно в магазины из-за головокружения от просмотра 3D без очков.

Выступление режиссера Джеймса Кэмерона и оператора Винса Пейса открыло NAB 2011.

«Метро 2033» от украинской компании 4A Games – одна из немногих игр, по полной программе поддерживающих технологию NVIDIA 3D Vision.

НОВЫЙ СПОСОБ ИЗМЕРЕНИЯ ОБЪЕМА РАБОТЫ

ПЕРЕВОДИМ ГОДЫ В ЧЕЛОВЕКО-МЕСЯЦЫ



Автограф юному поклоннику – пожалуй, самый политкорректный эпизод в видеоролике.

Трио Gearbox Software, Triptych Games и Piranha Games развили сумасшедшую активность. За минувший месяц разработчики главного долгостроя чуть ли не каждый день напоминали о своем творении. То свежую порцию скриншотов разместят, то новый видеоролик выложат. Так, первого апреля нам показали, как старина Дюк лихо кидается валяющимися на полу фекалиями (вот, кто 20 лет назад пачкал стены мужского туалета на первом этаже нашей школы!). Спустя неделю настала пора познакомиться со всеми грудастыми обитательницами виртуального мира игры. Потом нам устроили экскурсию по предыдущим частям сериала. Затем вышли новые ролики, демонстрирующие тот или иной кусочек геймплея. В общем, скучать нам не давали.

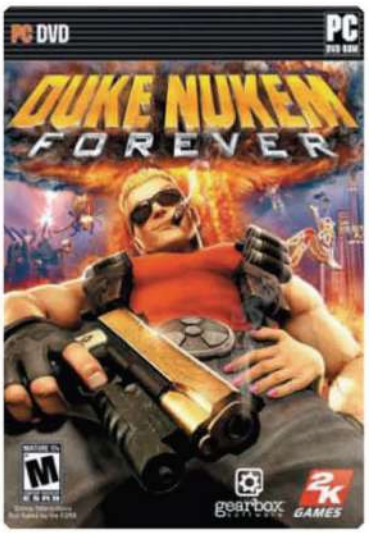
Но больше всех запомнилось высказывание главы Gearbox Software Рэнди Питчфорда (Randy Pitchford). До того как за дело взялась его компания, на разработку игры было потрачено от 3,5 до 4,5 тысяч человеко-месяцев. Чтобы довести Duke Nukem Forever до релиза, потребовалось еще около 2,5 тысяч человеко-месяцев. Получается, что Gearbox Software досталось в наследство около 60% готовой игры. Для сравнения Рэнди привел пример: на создание Borderlands потратили 4 тысячи человеко-месяцев. Даже не спрашивайте, что это за такая единица измерения. Можем только предположить, что если разделить приведенные цифры на число работников компании, то мы получим срок разработки проекта для одного человека. Получается, герой-одиночка осилил бы Duke Nukem Forever за каких-то 500-580 лет. А так сорока бравым парням из 3D Realms Entertainment, а затем из Gearbox Software, Triptych Games и Piranha Games на все про все понадобились какие-то жалкие 14 лет. Вот такая занимательная математика.

Также Питчфорд еще раз подтвердил, что в финальных титрах Duke Nukem Forever будут указаны имена всех людей, кто когда-либо принимал участие в создании игры. Вроде бы все честно и благородно. Однако далеко не все довольны действиями Рэнди. Так, бывший арт-директор 3D Realms Entertainment Айзек Трэмелл (Isaac Tramell) утверждает, что 85% игры сделали люди из 3D Realms Entertainment, еще 10% в общую копилку они добавили, будучи в составе Triptych Games, и только оставшиеся 5% – дело рук Gearbox Software. Отсюда следует вывод о том, что Рэнди Питчфорд попросту наживается на чужом труде и зарабатывает себе дешевую популярность. «Duke Nukem Forever был практически завершен, когда Gearbox прибрала к своим рукам PC-версию. Я не хочу принижать чужих заслуг, так как мне все равно с этого ничего не достанется. Но я просто хочу, чтобы все знали правду», – заявил борец за справедливость Айзек Трэмелл.

Разбираться, кто тут хороший, а кто плохой – нет никакого смысла. Главное, чтобы игра наконец-то увидела свет. ■

До мая 1997 года Рэнди Питчфорд был дизайнером 3D Realms Entertainment и застал начало разработки Duke Nukem Forever.

Айзек Трэмелл проработал арт-директором в 3D Realms Entertainment с августа 2006 по май 2009 года.



Если опять не обманут, то 10 июня такая коробка должна оказаться на полках российских игровых магазинов.

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

СЕРИАЛ MORTAL KOMBAT: LEGACY СМОТРЯТ МИЛЛИОНЫ

Пожалуй, главное околоигровое событие минувшего месяца – премьера Mortal Kombat: Legacy. История создания веб-сериала лучше всего подходит для иллюстрации пословицы «терпение и труд все перетрут». Напор и талант режиссера Кевина Танчароэна (Kevin Tancharoen) достойны похвалы.

Сначала совершим небольшое путешествие в прошлое. В январе 2009 года Эд Бун (Ed Boon) намекнул на то, что его команда работает над перезапуском серии Mortal Kombat. Спустя полгода на своей twitter-страничке он объявил о наборе актеров для захвата движений с помощью технологии motion capture. Наконец, 10 июня 2010 года издательство Warner Bros. Interactive Entertainment сделало официальный анонс. Так совпало, что именно в этот день в сети появился восьмиминутный фильм Mortal Kombat: Rebirth. Режиссер Кевин Танчароэн привлек к съемкам малоизвестных актеров. Лишь Майкл Джей Уайт (Michael Jai White) может похвастать эпизодической ролью в «Темном рыцаре», а Латиф Кроудер (Lateef Crowder) – в «Книге Илая». Несмотря на все проблемы, Танчароэн снял добротную короткометражку. В итоге боссы Warner Bros. решили поручить режиссеру создание веб-сериала к апрельскому выходу файтинга Mortal Kombat.

12 апреля на официальном YouTube-канале сайта Machinima.com показали первый эпизод фильма Mortal Kombat: Legacy. За два дня его посмотрели 3,6 миллиона человек. За неделю счетчик дошел до отметки в 5,8 миллиона. К всеобщему удивлению, Кевин Танчароэн вновь не ударил лицом в грязь. Исполнители ролей Сони Блейд, Джексона Бриггса, Страйкера и Кано смотрятся в кадре довольно естественно. В некоторых эпизодах можно увидеть, как создатели сериала умело управляются с компьютерной графикой. Но при этом стоит помнить, что перед нами не блокбастер с многомиллионным бюджетом, а полулюбительская картина с очень скромным бюджетом.

Всего запланирован выход десяти серий, каждая из которых поведает о попадании на турнир ключевых героев вселенной Mortal Kombat. Новые эпизоды будут появляться с интервалом один раз в неделю.

Стоит обратить внимание на то, как стремительно развивается формат веб-фильмов. Юные дарования берут в руки камеру, снимают свою картину и выкладывают ее на YouTube или в какую-нибудь социальную сеть. Одних публика смешивает с грязью, а других превозносит до небес. Среди режиссеров новой волны есть и любители компьютерных игр. Так, создательница интернет-сериала «Гильдия» Фелиция Дэй (Felicia Day) заручилась поддержкой Electronic Arts и BioWare и теперь снимает шестисерийник Dragon Age: Redemption. ■

Кадр из Mortal Kombat: Legacy. Джексон Бриггс с товарищами идет разбираться с Кано.

Фото со съемочной площадки в Ванкувере. Молодой человек в очках – режиссер Кевин Танчароэн.

В Dragon Age: Redemption Фелиция Дэй застолбила за собой роль эльфийки-наемницы Таллис.

Эд Бун не исключает портирование Mortal Kombat на PC.

НЕВОСПОЛНИМЫЕ УТРАТЫ

ОНИ ПИСАЛИ ИСТОРИЮ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В апреле из жизни ушли сразу два человека, внесшие огромный вклад в развитие игровой индустрии.

9 апреля в Маунтин-Вью (штат Калифорния) в возрасте 70 лет скончался известный американский инженер Джерри Лоусон (Jerry Lawson). Именно он создал первую в мире игровую приставку Fairchild Channel F (также известная под названием Fairchild Video Entertainment System), которая использовала в качестве носителя информации программируемые ROM-картриджи и могла выводить на экран телевизора восемь цветов (не более четырех цветов в одной линии). Приставка комплектовалась двумя встроенными играми: теннисом и хоккеем. После снятия Fairchild Channel F с производства, Джерри Лоусон основал Videosoft. В начале 80-х компания специализировалась на создании игр и софта для Atari 2600

23 апреля в возрасте 81 года ушел из жизни экс-президент корпорации Sony Норио Ога (Norio Ohga). Ничто не предвещало Норио столь высокий пост. В начале 50-х годов он учился на профессионального оперного певца в Токийском университете изобразительных искусств и музыки. Однажды в 1953 году Норио возмутился качеством записи звука на входивших в ту пору в моду магнитных лентах и решил написать письмо в офис компании-производителя Tokyo Tsushin Kogyo K.K. (позже во время выхода на американский рынок переименована в Sony). Молодому критику предложили место консультанта на полставки. В 1959 году во время совместной командировки в США один из двух основателей Sony Акио Морита (Akio Morita) предложил Ога трудиться полный рабочий день. Вскоре Норио занял должность руководителя подразделения по производству магнитофонов, а в 1970 году сел в кресло президента Sony Music Entertainment Japan. В 1979 году Норио принял участие в запуске карманного кассетного плеера Walkman. Спустя год он возглавил команду инженеров, работавших над созданием более качественной замены аудиокассетам. В сотрудничестве с Philips был создан новый формат – компакт-диск. Первоначально Philips сделала диск диаметром 11,5 сантиметра, на который можно было записать один час музыки. Норио Ога предложил, что носитель должен вмещать самое длинное классическое произведение – девятую симфонию Бетховена, наиболее продолжительное исполнение которой длилось ровно 74 минуты. В итоге диаметр диска увеличили до 12 сантиметров. В 1982 году Ога стал президентом корпорации Sony, а в 1989 – исполнительным директором. Именно он дал добро на покупку за 3,4 миллиарда долларов кинокомпании Columbia Pictures и разработку консоли PlayStation. При нем открылись подразделения Sony Music, Sony Pictures и Sony Computer Entertainment. В 1995 году Ога ушел на пенсию, сохранив за собой звание почетного председателя правления и консультанта Sony. ■

С 1999 года Норио Ога руководил Токийским филармоническим оркестром.

PlayStation поступила в продажу в Японии 3 декабря 1994 года. В США и Европе приставка появилась в сентябре 1995 года.

Джерри Лоусон и его главное детище – приставка Fairchild Channel F.

В начале 90-х многие в Sony были против решения Норио Ога осваивать рынок видеоигр.

ИЮНЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		1 **HUNTED: КУЗНЯ ДЕМОНОВ** Фэнтезийный экшн от создателей The Bard's Tale, заточенный под кооперативное прохождение.			4	5
6			9			12
13	14 **DUKE NUKEM FOREVER** Самый главный долгострой игровой индустрии, выход которого мы ждали почти 14 лет.	15	16	17 **DUNGEON SIEGE III** Нужно создать качественное продолжение известной ролевой серии? Доверьте разработку Obsidian Entertainment.	18	19
20			23	24	25	26
27	28 **CALL OF JUAREZ: THE CARTEL** События нового вестерна от польской компании Techland разворачиваются в современном мире.	29	30 **СМЕРТЬ ШПИОНАМ 2** Ветерану ВОВ Семену Строгову покой только снится. Во время Холодной войны хороший диверсант на вес золота.			

ЖДЕМ В ТЕЧЕНИЕ ГОДА

24 августа
The Lord of the Rings: War in the North

Ориентированный на кооператив экшн в знаменитой вселенной Джона Толкиена. Трое соратников бьются против армии Саурона на севере Средиземья.

Сентябрь
Driver: Сан-Франциско

Издательство Ubisoft Entertainment перезапускает знаменитую серию. Один большой город, 350 километров дорог, 120 лицензированных машин и детектив Таннер за рулем.

11 ноября
The Elder Scrolls V: Skyrim

Bethesda Game Studios обещает создать эпическое творение, которое затмит собой все предыдущие части сериала.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: LIONHEAD STUDIOS

СТУДИЯ:
Lionhead Studios
СТРАНА:
Великобритания
ГОРОД:
Гилфорд
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:
1 Occam Court - Occam Road, Surrey Research Park, Guildford
ИНТЕРНЕТ:
http://www.lionhead.com
ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:
Electronic Arts, Activision, Microsoft

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2001 Black & White
2002 Black & White: Creature Isle
2004 Fable
2005 Fable: The Lost Chapters
2005 The Movies
2005 Black & White 2
2006 Black & White 2: Battle of the Gods
2006 The Movies: Stunts & Effects
2008 Fable II
2010 Fable III

Осенью 1997 года команда состояла из семи человек.

НАЧАТЬ С НУЛЯ

В 1997 году Питер Молине покинул Bullfrog Productions. Вместе с журналистом Стивом Джексоном, программистом Марком Уэбли и системным аналитиком Тимом Рансом он учредил Lionhead Studios. Кстати, двое последних разработчиков пришли в компанию прямиком из Bullfrog Productions. Оттуда же пожаловал дизайнер и специалист в области искусственного интеллекта Демис Хассабис, который спустя год откроет собственную компанию Elixir Studios.

Долгий срок разработки Black & White дорого обошелся Electronic Arts.

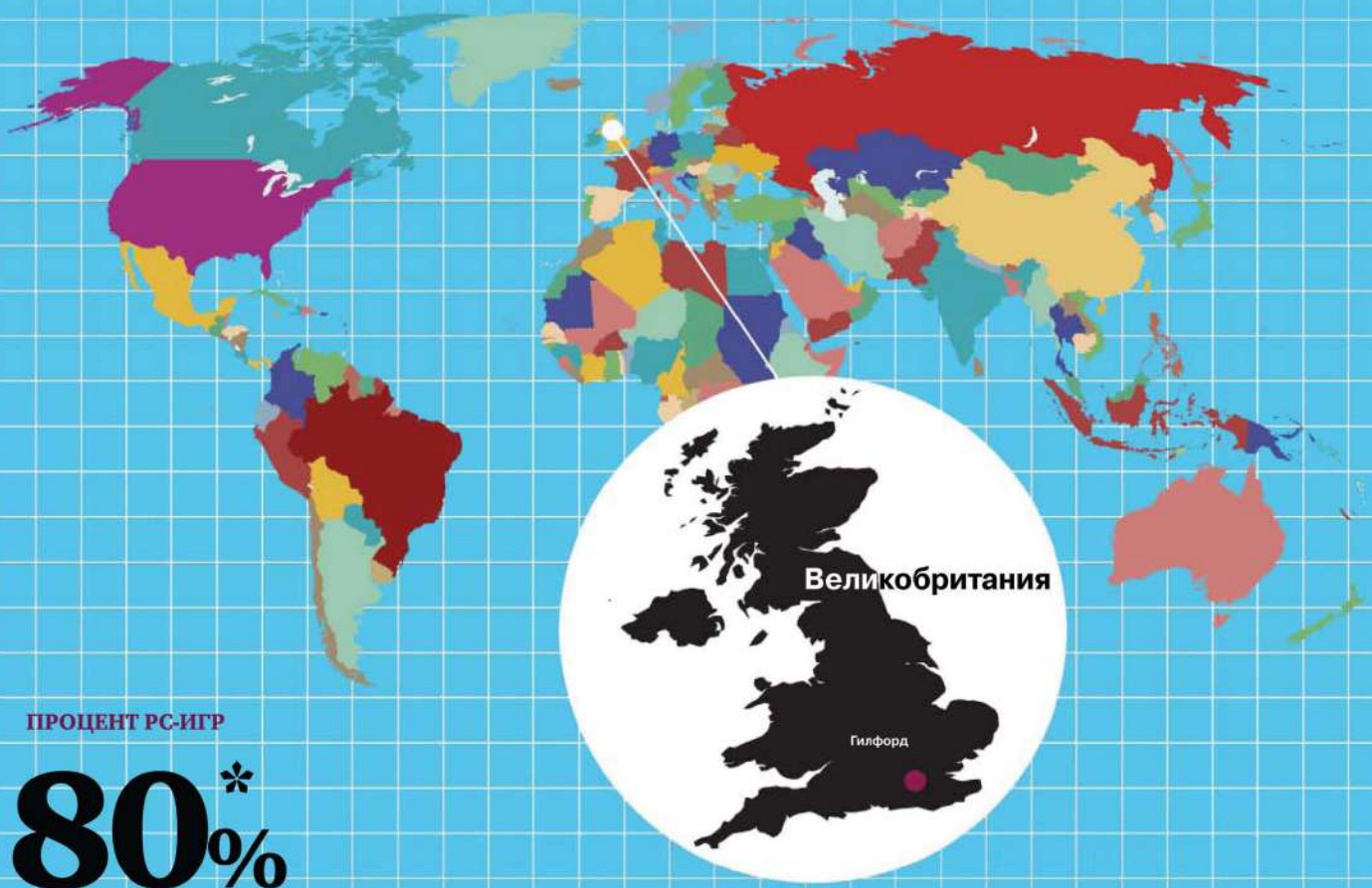
БОЖЕСТВЕННЫЙ ВОСПИТАТЕЛЬ

Вопреки всем радужным прогнозам, разработка Black & White заняла 37 месяцев и 10 дней. За это время штат компании разросся с 7 до 25 человек. В итоге бюджет проекта составил 5,7 миллиона долларов. Финальный вариант игры состоял более чем из двух миллионов строчек кода. Дебютный проект Lionhead Studios получил великолепные отзывы в прессе и некоторое время возглавлял американский и британский чарты продаж PC-игр.

Питер Молине получил признание как у себя на родине, так и заграницей.

НАГРАДЫ ДЛЯ ГЕРОЯ

За свой весомый вклад в историю развития игровой индустрии Молине удостоился огромного количества наград, премий и памятных знаков. Так, правительство Франции вручило ему Орден искусств и литературы. Саутгемптонский университет присвоил знаменитому разработчику докторскую научную степень. Недавно Молине удостоился премии от жюри Game Developers Choice Awards. Но самая ценная награда – полученный в 2004 году из рук королевы Орден Британской империи.



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

80%*

* отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.

Свадьба принца Уильяма и Кейт Миддлтон – событие года в Великобритании.

ПРАВЬ, БРИТАНИЯ, МОРЯМИ

Великобритания (полное название – Соединенное Королевство Великобритании и Северной Ирландии) – государство Западной Европы. Расположено на омываемых водами Атлантического океана Британских островах. Площадь – 244 820 km² (77 место в мире), численность населения – 61 миллион человек (22 место в мире). Местная валюта – фунт стерлингов. В свое время Британия была самой большой и сильной колониальной державой в мире.

Здание Королевской грамматической школы – охраняемая достопримечательность.

ТИХОЕ МЕСТЕЧКО

Офис Lionhead Studios расположен на родине Питера Молине – в Гилдфорде. Город с населением в 125 тысяч человек является административным центром графства Суррей. На улицах Гилфорда можно встретить большое количество студентов из разных стран мира. Часть из них учится в местном колледже, другая – в Университете Суррея. Гилфорд расположен Особо требовательная публика может сесть в электричку и через 40 минут очутиться в центре Лондона.

После ремонта главный стадион страны «Уэмбли» вмещает 90 тысяч зрителей.

ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ФУТБОЛ

В Великобритании футбол – больше чем просто спорт. Это национальная религия. В 1966 году сборная Англии выиграла домашний Чемпионат мира. Большие надежды связывали с Чемпионатом Европы 1996 года, но англичане заняли на нем лишь третье место (аналогичного результата они добились в 1968 году). Кстати, команда Lionhead Studios играет в одном из любительских дивизионов. Возглавлявший команду тестеров Black & White Энди Робсон в свое время выступал за молодежный состав «Вест Хэм».

Автор:
Борис Соколов

10 ФАКТОВ О СЭМЕ ФИШЕРЕ

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Знаменитый писатель Том Клэнси (Tom Clancy) не участвовал в создании сценария первой части, а лишь курировал разработку проекта. Всех персонажей игры придумал Джей Ти Петти (JT Petty). ■

2

Полное имя главного героя – Сэмьюэл Лео Фишер. Родился 17 апреля 1957 года. Рост – 1,77 м. Вес – 78 кг. Вдовец (жена умерла от рака в 1989 году), растит дочь Сару. ■

3

Использует уникальную систему рукопашного боя крав-мага (в переводе с иврита – «контактный бой»). ■

4

Главного героя все время озвучивает канадец Майкл Айронсайд (Michael Ironside). Кстати, настоящее имя актера – Фредерик Реджинальд Айронсайд, у него шотландские, ирландские и английские корни. ■

5

Секретное подразделение Третий эшелон, в котором работает Сэм Фишер, – плод фантазии сценаристов. А вот Агентство национальной безопасности существует на самом деле. 4 ноября 2012 года оно отметит своего шестидесятилетие. ■

6

Чтобы движения героя выглядели на экране более пластичными, разработчики первой части отказались от применения технологии motion capture в пользу сделанной вручную анимации. ■

7

Сэм Фишер стал героем шести романов. Книги выходили под авторством некоего Дэвида Майклса (David Michaels), хотя на самом деле их написали различные авторы. Первый роман датирован 2004 годом, последние два – 2009. ■

8

В 2004 году за экранизацию игры взялась Paramount Pictures. Спустя девять месяцев права перешли к DreamWorks SKG. Роль Сэма Фишера должен сыграть Джейсон Стетэм (Jason Statham). Премьера фильма намечена на 2013 год. ■

9

Сэм Фишер не только сражался с разношерстными негодяями, но и активно рекламировал различные товары. Так, в первой части он продвигал наладонник от Palm и энергетический напиток SoBe Adrenaline Rush. Со временем агент погряз в водовороте скрытой рекламы. ■

10

Том Клэнси был против идеи использования Сэмом Фишером трехглазых очков, поскольку в реальной жизни невозможно совмещать сразу два режима (термальное сканирование и ночное видение). Но разработчики настояли на своем. В итоге зеленоглазый гаджет стал символом серии. ■

Реклама

© 1999-2011 Все права защищены. Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, символ радиации Duke Nukem, Duke Nukem Forever, Gearbox Software и логотип Gearbox logo являются зарегистрированными товарными знаками компании Gearbox Software, LLC в США и/или других странах и используются по ее лицензии. Все права защищены. Игра издается и распространяется компанией 2K Games, которая является дочерней по отношению к Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "PlayStation", "PS3" и являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены.

Автор:
Александр Трифонов

ELECTRONIC ARTS SPRING SHOWCASE

«РС ИГРЫ» НА ВЕСЕННЕМ ПОКАЗЕ ОТ EA

ВОТ УЖЕ КОТОРЫЙ ГОД ELECTRONIC ARTS УСТРАИВАЕТ ДЛЯ ЕВРОПЕЙСКОЙ ПРЕССЫ ВЕСЕННИЙ ПОКАЗ СВОЕЙ ГРЯДУЩЕЙ ЛИНЕЙКИ ПРОЕКТОВ, И НА ЭТОТ РАЗ МЫ ОТПРАВИЛИСЬ НА МИНИ-ВЫСТАВКУ С ТВЕРДЫМ НАМЕРЕНИЕМ ВПЕРВЫЕ УВИДЕТЬ КАК МИНИМУМ MASS EFFECT 3, А ТО И УСЛЫШАТЬ ЕЩЕ ОДИН ГРОМКИЙ АНОНС, КОТОРЫЙ ОЖИДАЕТСЯ УЖЕ В ТЕЧЕНИЕ ПАРЫ МЕСЯЦЕВ. НО УВЫ – В ОБЩЕМ И ЦЕЛОМ, НА SPRING SHOWCASE ПОЧТИ НЕ БЫЛО НИЧЕГО ТАКОГО, ЧТО НЕ ПОКАЗАЛИ БЫ УЖЕ НЕДАВНО НА GDC В САН-ФРАНЦИСКО. ПАРА ЗАКРЫТЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ, ДА ОБЩИЙ ЗАЛ С ПРЕДСТАВЛЕННЫМИ ДЛЯ ПУБЛИЧНОГО ПРОСМОТРА ДЕМОВЕРСИЯМИ – НА ВСЕ ПРО ВСЕ УШЛО ОТ СИЛЫ ЧАСА ТРИ. НО ДАВАЙТЕ ОБО ВСЕМ ПО ПОРЯДКУ.

BATTLEFIELD 3

Самый главный, пускай и давно ожидаемый, анонс издательства в этом году случился еще в марте, и в Лондон привезли ровно ту же миссию, прохождение которой сейчас можно свободно посмотреть в Интернете: отряд американских морпехов пробивается сквозь какой-то ближневосточный город, который в конце показа разрушает землетрясение. Единственная, наверное, польза от такой демонстрации – возможность лично убедиться в невероятном качестве картинки PC-версии (причем запущенной не на каком-то суперкомпьютере с жидким охлаждением, а на вполне себе доступной конфигурации). Ну и, конечно, многоканальный звук: создатели очень им гордятся, и бабахало во время презентации так, что журналистам в соседней комнате приходилось слушать рассказчика через наушники.

Ответов на многие вопросы от представителя разработчиков добиться не удалось: студия пока не готова раскрывать подробности сюжета или – что особенно всех интересует – сетевой игры. Известно, что борьбу силы Коалиции ведут с некой новой террористической группировкой, начавшей проявлять все большую активность на границе Ирана с Ираком (регионе и без того нестабильном), а действие позднее перенесется еще и в Париж с Нью-Йорком, и землетрясение в конце миссии – вовсе не природного происхождения.

Дело ведь происходит в недалеком будущем, и, по всей видимости, история закрутится вокруг фантастического оружия массового поражения. Главный герой при этом, как в Call of Duty, будет меняться от главы к главе, а еще Battlefield 3 не имеет никакого отношения к обеим частям Bad Company – можно даже сказать, что это две параллельных вселенных. Как бы то ни было, мы вскоре собираемся с визитом в студию DICE и тогда уж разузнаем все подробности.

Система захвата движений людей позаимствована из линейки спортивных симуляторов EA, благодаря чему анимация солдат невероятно достоверна.

Когда целые здания рушатся у тебя на глазах прямо во время игры, понимаешь, что слова про новый движок Frostbite 2 – вовсе не пустое бахвальство.

Завершающая сцена показанной версии заканчивается масштабной перестрелкой и землетрясением, ровняющим с землей целый уровень.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Эта эпическая ролевая игра, создаваемая под руководством «папы» Morrowind и Oblivion, ветерана индустрии Кена Ролстона, анонсирована была еще на прошлогодней ComicCon в Сан-Диего, и в Лондоне прессе лишь показали ее самую свежую версию. Кен вместе с еще несколькими покинувшими Bethesda сотрудниками уже немалое количество времени трудится над «нашим ответом The Elder Scrolls», спонсируемым Electronic Arts, а мир и сюжет для этой RPG придумал известный фэнтезийный писатель Роберт Сальваторе (известный, прежде всего, по бесконечному сериалу на основе Dungeons & Dragons про темного эльфа-отступника и его друзей).

Пока эти два гнома тащат тело героя на свалку, мы выбираем ему расу и настраиваем внешний облик. Как только с этим покончено, гробовщики снимают покрывало, и можно полюбоваться своим творением.

Эта тварюга постоянно вызывает себе на помощь ящеров поменьше, так что с ней нужно расправляться как можно быстрее.

Впрочем, на презентации про сюжет говорили мало, а все больше показывали боевую систему: она тут весьма зрелищная, и для каждого из трех вариантов развития героя (воин, маг, разбойник) содержит общие черты. Как говорят разработчики, несправедливо, когда все зрелищные удары доступны только бойцам: даже если вы играете магом, в Kingdoms of Amalur он на экране будет вытворять такое, что обычно встречается только в файтингах. Активное перемещение, комбо, мгновенное переключение с одного оружия на другое, удары в прыжке, зрелищные добивания и даже «джаглы» – это когда вы подбрасываете противника в воздух и продолжаете избивать его на лету.

Каждый вид оружия (их по паре на каждую ветку развития) годится для определенной ситуации и врагов – двуручным молотом хорошо крушить вражеские щиты, против вертлявых ассасинов стоит применить такие же парные кинжалы, как у них, ну а при встрече с огромным огром в рукопашную лучше не лезть, а швырять в него метательные диски-чакрамы.

Хотя нам показали классические типажи героев («чистый» маг и так далее), развивать персонажа можно будет как угодно, плюс разрешается выбрать для него при создании одну из четырех рас (этот момент, честно говоря, разочаровал – после разнообразия Oblivion пара разновидностей людей и эльфов как-то не впечатляет); обещано, само собой, и свободное исследование огромного мира, и смена времени суток, которая влияет на процесс: ночью вылезают более сильные монстры и на этом завязаны некоторые квесты.

Забавно было наблюдать, как разработчики всячески открещиваются от главного минуса The Elder Scrolls IV – подгоняемых под возможности героя врагов и снаряжения. В Kingdoms of Amalur все по-честному: полезли в область, не подходящую персонажу по уровню, там и сгинете. Но зато уж если пробьетесь каким-то чудом через подземелье с сильными врагами, и награды достанутся соответствующие. Оценить их опасность, кстати, легко – вход в каждые катакомбы охраняют несколько наиболее часто встречаемых внутри монстров.

Некоторые сомнения вызывают лишь составляющие игры, не связанные с истреблением местной фауны: разработчики пока что не показывали еще ни одного примера квеста, а по нескольким диалогам в начале сложно оценить общий их уровень. Для полноценной RPG эти вещи все же более важны, чем зрелищная боевая система, но будем надеяться, звездный состав авторов не подведет.

ALICE: MADNESS RETURNS

На Showcase разработчики привезли сразу два уровня из выходящего уже в июне сиквела культового экшна десятилетней давности, и, в общем, что-то новое сказать тут сложно: да, игра весьма близка по духу к оригиналу, с его психоделическими уровнями, вызывающими отвращение врагами и совсем уж безумными боссами (трехногий заварной чайник с горящим злобным глазом или великан-палач с косой в руках и торчащими из-под маски червями), а также обилием незамысловатых головоломок и прыжков по платформам.

Скакать по парящим в пустоте шестеренкам, вопреки опасениям (и воспоминаниям о первом проекте Американа МагГи), удобно – Алиса умеет не только зависать на восходящих потоках теплого воздуха, но и совершать двойные и даже тройные прыжки. А способность уменьшаться в размерах, благодаря которой героиня может пролезать в небольшие проемы и пробегать по невидимым в обычном режиме мостикам, не раз и не два пригодится для проникновения в разные тайники.

Смущает разве что обилие коричневых тонов в оформлении, да весьма посредственная графика в консольной версии – угловатые модельки, размытые текстуры, отсутствие сглаживания. Впрочем, в трейлере, снятом в PC-версии, все выглядит гораздо лучше. Как оно окажется на самом деле, мы оценим уже весьма скоро.

Тот самый босс-чайник. Обратите внимание на кожаный костюм Алисы – по ходу игры она сменит не один наряд.

Чеширский кот, кажется, стал еще костлявее. А может, дело в не самых детальных моделях.

GATLING GEARS

В отдельном уголке презентационного зала разместилась инди-секция: если в артхаусный платформер Fancy Pants Adventure любой желающий давно уже может поиграть во флэш-варианте на сайте разработчиков, Gatling Gears от создателей отличной стратегии Greed Corp. появится только во втором квартале этого года. События этого шутера происходят в той же стимпанк-вселенной Mistbound, а столь резкую смену жанров разработчики объясняют куда большей популярностью шутера – учитывая зубодробительную сложность их прошлого творения (что еще ожидать от пошагового варгейма), это неудивительно.

Главный герой, в прошлом солдат Империи, после гибели ближайшего друга пересматривает свои жизненные ориентиры и встает на сторону свободолюбивых фрименов, мечтающих сберечь планету от разрушения из-за бездумной добычи ресурсов. Помогает ему племянница-сорвиголова: при одиночном прохождении она сидит в одном роботе вместе с дядей, а в совместном режиме получает собственный шагоход, и становится намного веселее.

Gatling Gears – шутер с видом сверху, в духе классических аркад 90-х годов. Маленькие роботы героев с боем прорываются вперед, изничтожая сотни и тысячи вражеских танков, самолетов, пехотинцев, орудийных башен. На экране постоянно творится форменное безумие – во все стороны летят ракеты, трассеры, что-то взрывается, на землю падают горящие дирижабли и сторожевые вышки, со всех сторон накатывают все новые полчища…

А уж когда вылезает босс размером с пол-уровня – пиши пропало. На геймпаде все играется отлично, но вот насчет PC-версии есть большие сомнения: без аналоговых джойстиков так быстро реагировать на все угрозы не получится.

По словам разработчиков, всем так понравились смешные шагоходы из Greed Corp., что им решили посвятить отдельную игру.

Этот скриншот не передает и толики того буйства спецэффектов, что творится на экране.

WARP

В се в той же инди-зоне была представлена головоломка Warp про злоключения инопланетянина, стремящегося сбежать с секретной правительственной базы.

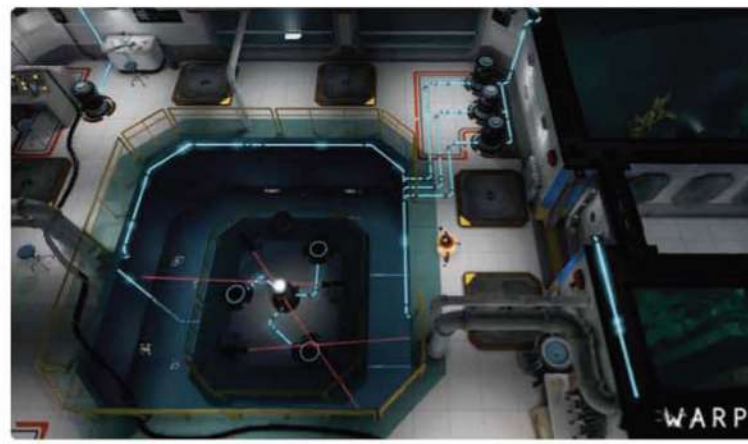
Ученые упустили из виду способность героя телепортироваться на небольшие расстояния или внутрь объектов, за что вскоре поплатились: для игры с яркой мультяшной стилистикой в духе Team Fortress 2 или Freedom Force в проекте есть довольно жестокие сцены. Персонаж запрыгивает внутрь лаборанта или охранника, после чего несчастный начинает вибрировать и разлетается на алые ошметки, а перемазанный кровью чужой, похожий на неонового телепузика, двигается навстречу новым препятствиям. Их ожидается много: силовые поля, мешающие телепортации, те же охранники, способные пристрелить героя с одного выстрела, лабиринты комнат и лабораторий, в которых немудрено заблудиться. Где-то нужно перепрыгнуть из бочки в бочку, чтобы взорвать одну в центре и обесточить лазерную решетку, где-то – быстро переместиться между людьми в комнате, чтобы никто ничего не заметил.

Авторы обещают и другие интересные способности, но показанная демка заканчивается очень быстро. Ждать полной версии, впрочем, осталось уже недолго – до лета. ■

ГЕРОЙ WARP – ЧУЖОЙ, ПОХОЖИЙ НА НЕОНОВОГО ТЕЛЕПУЗИКА.

Многоуровневые лабиринты подземной базы стоят на пути героя к свободе.

Лужа крови на полу – все, что осталось от второго ученого после того как в внутрь него телепортировался малыш-чужой.



Автор:
Александр Трифонов

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** swtor.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

ДВА ДНЯ ВМЕСТЕ С ИГРОЙ

Онлайновые RPG, с их расчетом на сотни часов игры, прежде чем вы прокачаете хотя бы одного персонажа до максимального уровня, сложно показывать прессе в традиционном формате, на получасовой презентации. Куда лучше для ознакомления выдавать доступ в закрытое тестирование, но это не всегда возможно и не всегда полезно – мало ли что лишнего увидят обозреватели. С учетом всех этих особенностей, BioWare и Electronic Arts нашли оптимальное решение и свезли европейских журналистов на пару дней в Лондон, где на протяжении пары десятков часов позволили сыграть в последний билд своей амбициозной MMORPG.

ПОД ПРИКРЫТИЕМ

Самый главный вопрос, возникающий при ознакомлении со списком особенностей The Old Republic, – действительно ли разработчикам удалось создать иллюзию полноценной одиночной игры, с настоящими диалогами и вменяемыми квестами, сюжетом, за которым интересно следить? По итогу двух дней прохождения можно с уверенностью сказать: да и еще раз да, впечатление, что играешь в Knights of the Old Republic 3, временами просто невозможно отогнать.

Я не буду вдаваться в долгую предысторию и пересказывать уже известные подробности: просто послушайте историю одного агента Имперской разведки, отправленного с ответственным заданием на Хатту, родную планету гигантских слизняков и лидеров большей части организованной преступности в галактике.

Наш синекожий и красноглазый герой (представитель загадочной расы Чисс, единственного официального союзника Империи) – подающий надежды оперативник, перед которым поставлена задача под личиной известного наемника Красного Клинка втереться в доверие к могущественному хатту Нем'ро и убедить того начать поставки оружия ситхам. Однако у криминального барона хватает своих проблем: более молодой и наглый соперник Фа'атра собрал целую армию наемников и уже отвоевал часть территорий, а его бандиты творят беспредел повсюду, куда могут добраться – чего старый хатт своим подручным не позволял.

Еще на выходе из бара, где начинается игра, герой сталкивается с первым поручителем: властная мамаша хочет отправить сына в академию ситхов, поскольку у мальчика есть способности к Силе, но его отец, чудом оставшийся в живых во время испытаний на Корриабане, резко против. Найдя папашу с отпрыском в местном космопорту, можно как отпустить их с миром, так и убить родителя, за что герой получит сдвиг по шкале Светлой или Темной стороны соответственно – все как в оригинальной дилогии.

РЫЦАРИ С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

Втереться в доверие к Нем'ро не так-то просто, и вышестоящий офицер предлагает сперва попробовать подружиться с его лейтенантами. Их поручения варьируются от простой расправы над вражескими наемниками до полноценного саботажа оружейной фабрики. При этом и здесь и там во время выполнения заданий перед персонажем появляется возможность выбора, порой не всегда очевидного. Допустим, остановить богатого имперского чиновника, вздумавшего охотиться на беспомощных шахтеров-аборигенов, – явно хороший поступок. Но вот другой случай: семья фермеров просит помочь со сбором и повторной зарядкой использованных батарей, которые они потом обменивают на еду. Пробившись на ту самую фабрику, герой встречается с инженером, который слезно просит прекратить воровать энергию, иначе его расстреляют вместе со всей семьей.

ДЭНИЕЛЬ ЭРИКСОН, ГЛАВНЫЙ СЦЕНАРИСТ: «ПО СУТИ, ВСЮ ИСТОРИЮ И МИФОЛОГИЮ СТАРОЙ РЕСПУБЛИКИ ПРИДУМАЛИ ИМЕННО В BIOWARE – ЭТО УЖ ПОТОМ НА ЕЕ ОСНОВЕ ПОНАПИСАЛИ КНИЖЕК. МЫ ПОКАЗЫВАЛИ СВОИ ИДЕИ LUCAS ARTS, ТЕ ИХ УТВЕРЖДАЛИ, И ВСЕ ЭТО ПОПАДАЛО В КАНОН STAR WARS».

Хатты позволяют себе распуститься и ожиреть, только добившись роскошной жизни в окружении сильной армии. Чем толще и безобразнее – тем выше социальный статус.

Положение, прямо скажем, дурацкое – при любом исходе кто-то да умрет, не от руки надсмотрщиков, так от голода. И я, честно говоря, не могу вспомнить MMORPG, которая ставила бы в такую ситуацию – да и вообще давала возможность выбора. Полностью озвученные диалоги играют здесь первостепенную роль: ты не просто проматываешь, как обычно, текст квеста, чтобы нажать «принять», а вникаешь в суть дела и отвечаешь на просьбы NPC осознанно. Меж тем двойная игра продолжается: лейтенант, с которым пытался подружиться агент, становится ненужным. Его сын на свою голову поссорился с ситхом, и теперь уже никогда не вернется домой, поэтому безутешный отец станет ненавидеть Империю, и на его помощь больше рассчитывать не придется. Но даже такие превратности судьбы имперская разведка обращает себе на пользу: агент убивает лейтенанта вместе с его телохранителями и при этом отключает камеры слежения с помощью вражеской технологии, чтобы подозрение пало на Республику.

Однако еще одна подручная Нем'ро, беспринципная наемница, раскрывает этот план и... предлагает свои услуги герою, поскольку впечатлена его методами и заинтересована в сотрудничестве со столь могущественной организацией. Таким образом, у нас появляется первый компаньон – полноценный напарник, который не только помогает в боях, но и участвует в диалогах, одобряет или нет ваши поступки и слова, обладает собственным снаряжением и умениями, улучшающимися со временем. А еще с ними, как в любой RPG от BioWare, можно закрутить роман!

ТРИ УТЮГА НА ПОДОКОННИКЕ

После череды перестрелок и диверсий наступает время штурмовать вражеский дворец, по пути набрав дополнительных заданий: установить «жучки» на обслуживающих дроидов, вытащить неудачливого наемника из криосаркофага (замороженные противники украшают стены в одном из залов), и самое интересное – выкрасть яйца ранкора (это такая тварюга размером с тираннозавра) из зверинца.

Собственно, цель недружественного визита к Фа'атра – вовсе не убийство хатта-выскочки, а его компрометация. Если раздобыть его личные архивы, в них наверняка найдутся записи о сделках с Республикой, и это станет решающим аргументом для Нем'ро в пользу поддержки Империи. Напарница, впрочем, вдруг проявляет нетипичное милосердие и советует испортить все остальное содержимое архивов – иначе наружу всплывет множество нелицеприятных деталей, начнутся повсеместные разборки и зачистки рядов. Соглашаемся, получаем несколько очков Светлой Стороны – интересно, как скажется это решение на дальнейших событиях.

Итак, миссия выполнена, и можно улетать из этой дыры, но разработчики припасли последний сюрприз: настоящий Красный Клинок вдруг появляется на Хатте, и нужно успеть убить его прямо в космопорту, пока легенда нашего агента не разрушена и вся операция не провалилась. После не самого тяжелого боя (мой персонаж к тому времени

Дворцы предводителей организованной преступности далекой-далекой Галактики похожи на своих хозяев.

Традиционно, на локациях можно иногда встретить особых «элитных» монстров, в одиночку с которыми не справиться никак.

Возможность стрелять с двух рук либо использовать снайперские винтовки Охотник и Агент получают только после получения специализации на 10-м уровне.

ДЭНИЕЛЬ ЭРИКСОН: «У ИГРОКОВ ОСТАЛАСЬ МАССА ВОПРОСОВ – ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С РЕВАНОМ И ТАК ДАЛЕЕ. ГОТОВЬТЕСЬ УЗНАТЬ ОТВЕТЫ!»

стал уже девятого уровня) мы наконец прибываем на пересадочную орбитальную станцию, где начинается так называемый Flashpoint – очень важный сюжетный отрывок, который обязательно нужно проходить как минимум с одним другим игроком (чтобы вместе с компаньонами получился отряд из четырех членов).

Конкретно эту миссию, к сожалению, уже давным-давно показывали (можете найти видео за сентябрь 2009 года на официальном сайте). Необходимо перехватить республиканский корабль, перевозящий очень ценного перебежчика, но командир имперского транспорта, находящегося поблизости, отказывается это делать. Его можно убить и начать командовать самостоятельно, а можно принудить к сотрудничеству.

Если в разговоре участвует несколько членов отряда, то каждый выбирает свой вариант ответа. Чья именно реплика прозвучит – разыгрывается случайно. Однако вы все равно получаете изменения отношения компаньонов к герою и сдвиг по шкале Силы в зависимости от сделанного выбора. Убить или нет капитана – не единственная развилка, так, в конце можно пленить или грохнуть на месте самого перебежчика. Чем чаще в сюжетных сценах звучат именно ваши реплики, тем больше вы получите «социальных» очков, которые потом можно потратить на забавные косметические предметы, так что играть с живыми людьми предпочтительнее, чем с компаньонами.

Этим (и длительностью прохождения) Flashpoint в основном и отличается от обычного задания – то, как вы его пройдете, отразится на дальнейшем развитии сюжета и на том, какие друзья или враги появятся у вашего персонажа. Не говоря уж о очень хорошем снаряжении, выпадающем из врагов – они тут очень сильные, особенно джедайка в конце миссии, которую получилось убить только с третьей попытки.

дом, милый дом

Только к середине второго дня знакомства с игрой мой агент попал на родину – планету Дромунд Каас, ставшую для Империи новым домом после поражения в Великой Гиперпространственной войне (чем пересказывать историю, растянувшуюся на сотни лет, отправлю вас вновь на официальный сайт – там она изложена в виде красивых роликов в разделе Timeline). За блестящее выполнение задания на Хатте герой получает повышение в звании и возможность выбрать одну из программ усиленной тренировки – оперативника или снайпера. Первый предпочитает скрытность и внезапные удары энергетическим клинком в спину, второй – понятное дело, дальнобойные винтовки.

В главном городе ситхов занятий хватает: так, здесь герой может научиться нескольким мирным профессиям вроде крафтинга оружия и брони, сбора ингредиентов, и, самое главное – особого навыка для компаньонов.

Я, к примеру, выбрал дипломатию, после чего научился отправлять напарницу на особые задания вроде переговоров с вражескими послами, дачи взяток и так далее: она исчезает на несколько минут, затем возвращается с трофеями и опытом.

ДЭНИЕЛЬ ЭРИКСОН: «МЫ ХОТЕЛИ ВКЛЮЧИТЬ СЦЕНЫ СЭКСА ЕЩЕ В ПЕРВУЮ KOTOR, НО ВСЕ ПОБОЯЛИСЬ ПРОПУСКАТЬ ПОДОБНОЕ В ИГРУ ПО STAR WARS. ДЕЛО В ИТОГЕ ДОШЛО ДО САМОГО ЛУКАСА, КОТОРЫЙ СКАЗАЛ: «А ЧТО ТАКОГО»? НО, К СОЖАЛЕНИЮ, ИГРА К ЭТОМУ ВРЕМЕНИ УЖЕ УШЛА В ПЕЧАТЬ».

Как и в Knights of the Old Republic, в путешествие по галактике нужно отправляться с капитанского мостика собственного корабля.

В штаб-квартире имперской разведки можно встретить множество второстепенных персонажей и узнать, как их нелегкая занесла в спецслужбы. Или, например, пофлиртовать со связной – к большому неудовольствию напарницы.

Очень полезно, пока вы бегаете по городу и дополнительная огневая поддержка вам все равно ни к чему. Разные компаньоны, конечно, имеют склонность к тем или иным занятиям, поэтому периодически можно сбрасывать набор профессий.

В столице вообще не все спокойно – пока Император (загадочная личность, которого никто никогда в глаза не видел; живет уже более тысячи лет и помнит прошлую войну; собственно, текущие события – его личная месть Республике за практически полное истребление ситхов) отошел от дел и разрабатывает планы окончательного уничтожения врага, от его имени правит Темный Совет, состоящий из двенадцати могущественных лордов. Они постоянно плетут интриги против друг друга и пытаются уничтожить слишком сильных соратников, и на все это накладывается давняя неприязнь спецслужб и армии друг к другу и к ситхам.

В окрестностях города также хватает приключений – до сих пор не перебитая местная (очень агрессивная) фауна, охотники-мандалорианe, стреляющие в любого, кто приблизится к их лагерю, беглые рабы и даже целая база республиканцев-лазутчиков. Начальство между тем по приказу одного из самых сильных лордов, Дарт Джейдуса, лично заинтересовавшегося успехами нашего героя, отправляет нас на стройку монумента в честь императора, где вспыхнуло восстание рабов. Собственно, дальше этого момента я поиграть не успел, но один из коллег-журналистов умудрился пройти еще дальше и даже получить собственный зведолет – в отличие от Knights of the Old Republic, здесь корабль уникален для каждого класса, но по-прежнему служит переходным пунктом между разными планетами, где можно поболать с компаньонами, заняться крафтингом и так далее.

Как сказали разработчики, на аналогичном мероприятии для американской прессы таким результатом не смог похвастаться никто. Скажу честно – два дня пролетели совершенно незаметно, и желание узнать, чем же закончилась история агента, гложет до сих пор. Удовлетворить его получится не раньше начала закрытого тестирования, сроки которого пока непонятны, но ни одну MMORPG на своей памяти я еще так не ждал. BioWare дергает за нужные струнки даже самого ярого приверженца «сингла», дразнит обещаниями раскрыть судьбу Дарт Ревана и создает самый убедительный сюжет (вернее, 8 сюжетов!) в истории онлайновых RPG. Даже всего увиденного хватило бы на многомесячное прохождение за все классы подряд, а ведь еще нас ждет PvP, всеобщая галактическая война, отдельный режим с космическими сражениями... Ждем не дождемся E3 – тогда готовьтесь к новым подробностям!

СИТХИ ПРОТИВ ДЖЕДАЕВ

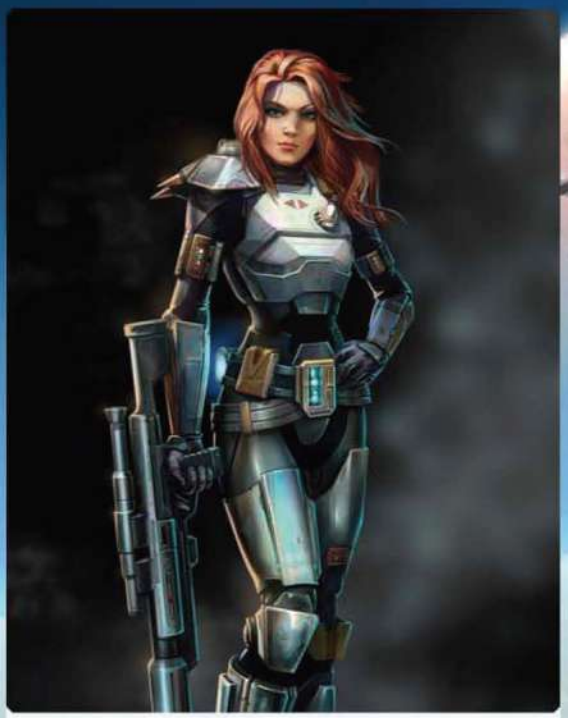
В первой половине второго дня показа нам показали, как в игре в данный момент выглядит PvP для персонажей 20-го уровня. Случается оно в отдельных зонах на манер того же Warhammer Online: вы присоединяетесь к очереди желающих сражаться, и вас автоматически переносит на отдельную локацию в команде с семью случайно набранными игроками.

Показанная нам карта представляла собой эпизод гражданской войны на Альдераане: Республика и Империя одновременно пытаются высадить свои войска на планету, и штурмовые отряды стараются активировать гигантские противовоздушные турели, чтобы те сбили вражеский десантный корабль.

Для этого необходимо удерживать три пульта управления: как только какая-то сторона захватывает хотя бы один, орудия открывают огонь. Чем больше турелей под контролем команды, тем быстрее чужой звездолет будет уничтожен, поэтому за точки постоянно идет жесточайшая резня. Все это играется очень весело, хотя проблемы с балансом пока что вопиющи. Так, классы, рассчитанные на использование системы укрытий, вроде Агента, никак не защищены от захода врагов в тыл и умирают в считанные секунды, а доставшийся мне Стрелок – одна из специализаций Контрабандиста, – наоборот, залпами из своих бластеров сносил все живое, включая Ситхов-джаггернаутов. К слову, «танки» в The Old Republic могут не только выдерживать огромное количество урона, но еще и поглощать половину повреждений, получаемых товарищем под их защитой. И это самопожертвование учитывается в финальной статистике наряду со стандартным количеством убийств, нанесенного и вылеченного урона. Чем эффективнее вы себя покажете в сражениях, тем выше будет PvP-ранг, и, соответственно, количество доступных особых предметов. Еще одна особенность – ограниченное использование оглушающих и парализующих способностей. Чем чаще они применяются против вашего персонажа, тем слабее они на него действуют, пока он вообще не получает иммунитет к подобным эффектам на некоторое время, и все это отражается на особой Crowd Control шкале, видной всем другим игрокам. А вот про глобальный RvR, где велась бы война за спорные звездные системы в рамках всего сервера, пока толком ничего не известно.

Ну да и без этого здорово.

ИМПЕРИЯ



BOUNTY HUNTER
Полагается на встроенное в броню и носимое в руках оружие, ветки развития – tank либо damage-dealer.

IMPERIAL AGENT
Мастер скрытности и стрельбы из укрытий, ветки развития – damage-dealer в ближнем либо дальнем бою.

SITH INQUISITOR
Адепт Темной Стороны Силы, удушение и молнии – его козыри. Ветки развития – healer либо damage-dealer.

SITH WARRIOR:
Машины для убийства, полагающиеся на световые мечи и имплантаты. Ветки развития – tank либо damage-dealer.

РЕСПУБЛИКА

SMUGGLER
Самые отчаянные искатели приключений в Галактике, ветки развития – healer либо damage-dealer.

TROOPER:
Основа армии Республики, они всегда на передовой, когда зовет долг. Ветки развития – tank либо damage-dealer.

JEDI CONSULAR
Мудрейшие члены Ордена, бережно хранящие древние учения. Ветки развития – healer либо damage-dealer.

JEDI KNIGHT
Мастера фехтования и защитники добра и справедливости, ветки развития – tank либо damage-dealer. ■

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ЭКСКЛЮЗИВ

- ЖАНР: Action/RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
- РАЗРАБОТЧИК: Techland
- ИНТЕРНЕТ: www.deadisland.com
- ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2011

КУРОРТНЫЙ РОМАН

DEAD ISLAND

Новая игра от талантливых польских разработчиков Techland, Dead Island, была анонсирована в далеком 2007 году и привлекала внимание тремя соблазнительными словами – «физически корректная расчленёнка». Скриншоты демонстрировали обезображенные (даже больше обычного) лица зомби, с которых постепенно (и физически корректно!) слетали куски плоти, пока главный герой молотил по ним огромной фанерной доской.

В 2007 году, напомним, еще не было Left 4 Dead и Resident Evil 5, на Xbox 360 только-только вышел Dead Rising, а тема зомби едва начинала набирать популярность. Не удивительно, что изначально Dead Island планировалась именно зомби-шутером – с разделением на уровни и огнестрельным оружием. Но в 2008 году случился Left 4 Dead, и концепцию пришлось резко менять. Как выяснится позже – в очень правильную сторону. Этой весной был объявлен международный издатель игры (им стал Deep Silver), а «РС ИГРЫ» первыми пригласили провести несколько часов с ранней ПК-версией проекта.

ЖАНРОВЫЙ ВОПРОС

Сначала давайте определимся с жанровой принадлежностью игры – поскольку на данный момент ее уже можно определить максимально точно. Dead Island – это ролевая игра с открытым миром, по механике напоминающая смесь Dead Rising и Borderlands. Все действие происходит от первого лица, а основной упор делается на активное использование подручных предметов в качестве оружия.

Наш альфа-билд начинается в тесной хижине, где забаррикадировались выжившие: снаружи слышатся жуткие звуки борьбы и рычание зомби, главный герой только-только приходит в себя. И чуть не оказывается убитым – дружелюбные товарищи подозревают, что он тоже инфицирован. К счастью, игра вовремя дает нам в руки управление, и небольшую хижину теперь можно исследовать, общаясь с персонажами: вот какие-то серфингисты лежат вместе, обнявшись и дрожа, вот грустный негр сидит в туалете, закрыв лицо руками, вот двое устраивают истерику на тему идти ли спасать товарища или же позаботиться о собственной безопасности. Один из выживших просит нас найти его дочь (появляется два варианта – принять задание и отклонить), мы соглашаемся, и игра оповещает о появлении дополнительного квеста. Тем временем основное задание возникает само собой: выжившие решают-таки отправиться на спасение соратника – спасать его, разумеется, придется нам. Вооружившись оставленным кем-то в углу веслом, мы открываем двери и выходим на пляж – щурясь от яркого солнца и умопомрачительного тропического пейзажа.

ГРАФИЧЕСКИЕ СЮРПРИЗЫ

Даже в текущем виде Dead Island выглядит впечатляюще: движок Chrome Engine 5 выдает картинку, ничуть не уступающую первому Crysis, игра при этом совсем не тормозит – включив Fraps, чтобы снять скриншоты, мы обнаружили, что Dead Island выдает впечатляющие 70-100 FPS на максимальных настройках (при этом тестовый компьютер был довольно скромной конфигурации). Но разглядывать пейзажи в начале игры нет никакой возможности: прямо перед нами разворачивается сражение между сильно татуированным мужчиной и группой мертвецов – один из них незамедлительно хватает главного героя за горло, приходится вырываться нажатием определенных клавиш.

Здесь нам впервые случается опробовать боевую систему игры: есть обычный удар оружием (чем дольше вы удерживаете кнопку, тем сильнее замах и, соответственно, больше повреждений), есть пинок ногой (упавших на землю зомби нужно обязательно добивать – иначе они встанут и продолжат попытки полакомиться вашими мозгами), наконец, любое оружие можно кинуть в противника, зажав определенную клавишу и прицелившись, – потом предмет можно будет подобрать для дальнейшего использования.

РС-ВЕРСИЯ

Techland не забывают свои корни, поэтому новая версия движка Crhome Engine прекрасно работает на средних машинах – на достаточно скромной конфигурации игра выдавала сумасшедшие 100 FPS (и это притом, что картинка здесь – не хуже первого Crysis), неважно, сколько зомби находилось в кадре. В опциях мы нашли множество эксклюзивных для РС графических эффектов: улучшенный пост-процессинг, тени и текстуры высокого разрешения.

Наша экскурсия наверх закончилась плачевно – надо было брать с собой не только палку, но и что-нибудь посерьезнее.

ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

Расправившись с несколькими зомби (особо эффектные добивания демон-

Наш первый зомби в игре. Все когда-нибудь бывает в первый раз.

Не все выжившие находятся в хорошем расположении духа.

стрируются в замедлении), мы отправляемся обратно в хижину, чтобы решить, что делать дальше. Тут на связь с выжившими неожиданно выходит некий загадочный человек: он предлагает им перебраться в спасательный пункт неподалеку, там есть припасы и радиосвязь. Но сперва нужно очистить это место от зомби – и главному герою, как обладающему иммунитетом против инфекции, поручается сделать это без промедлений. Самое интересное, что после этого игра отпускает нас на все четыре стороны – можно, конечно, пойти по маршруту, указанному на карте, и добраться в итоге до того самого спасательного пункта. Но, с другой стороны, никто не мешает отправиться исследовать остров в совершенно противоположном направлении. Пройдя немного на восток, можно найти старый военный бункер, где забаррикадировался суетливый испанец – он щедро вознаградит вас за чудесное спасение самой настоящей машиной – на ней можно попасть почти в любую точку острова, а модель управления транспортом неуловимо напоминает Far Cry 2 (никакой камеры от третьего лица – но, наверное, оно и к лучшему). А если отправиться с пляжа вверх, по сложной системе просторных бамбуковых ступенек, то рано или поздно вы выйдете к роскошному отелю, похожему на одну из башен «Москва-Сити» – внутрь игра пока что зайти не дает, но с этой местностью определенно будет связана не одна миссия. И куда бы вы ни пошли, остров всегда будет чуточку другим каждое новое прохождение – игра случайным образом расставляет врагов, оружие, предметы и даже некоторые мелкие события. Наконец, если все-таки отправиться по рекомендованному игрой направлению, то рано или поздно вы набредете на тот самый спасательный центр, где обосновались особенно упитанные зомби, – мы видели взрывающегося монстра, похожего на некроморфа из Dead Space 2, и даже зомби-берсерка, который легким касанием сбивает главного героя с ног.

RULE 1: CARDIO

Постепенно битвы становятся сложнее, и в игру вступает еще один важный параметр – выносливость вашего героя. Каждый удар и каждое быстрое движение расходует соответствующую шкалу, заставляя балансировать между сериями слабых ударов или несколькими сильными. Если «выносливость» упадет до нуля, то и простые зомби смогут сбить вас с ног – все это эффектно показано от первого лица, Techland проделали серьезную работу с анимацией, дающую стойкий эффект присутствия. В Dead Island чувствуешь каждый нанесенный удар, бои очень контактные. Само оружие, впрочем, довольно быстро приходит в негодность – об этом наглядно можно судить по его внешнему виду. Наконец, часть, по которой в Dead Island особенно чувствуется влияние Dead Rising, – это широкие возможности по кастомизации оружия. По острову разбросано множество привычных вещей: детали одежды, гвозди, хозяйственные инструменты, кухонные принадлежности. Все это можно объединить в смертоносное оружие – достаточно найти схему и воспользоваться специальным станком, которые в изобилии разбросаны по острову. Можно как апгрейдить уже найденное оружие, увеличивая наносимый урон, так и делать смертоносные смеси – комбинировать бейсбольную биту с гвоздями, мачете с электродами и многое другое.

LEVEL UP

Сам герой тоже постоянно растет в уровне, набираясь опыта, поэтому игра аккуратно поощряет отклонения от сюжетной линии, давая очки «экспы» за каждого убитого мертвеца. Все возможности, открывающиеся по мере набора уровней, разработчики пока не раскрывают – мы видели лишь несколько новых видов ударов, а также режим «ярости», при котором экран белеет, а зомби убиваются с одного удара.

Игра пока еще далека от завершения, а разработчики не готовы рассказывать о том, какими будут три других персонажа (игра, напомним, поддерживает кооператив до четырех человек), какой будет ваша конечная цель и сколько в целом будет длиться прохождение одиночной кампании Dead Island. Но даже по увиденному можно смело сказать – Dead Island будет проектом гораздо более масштабным, чем все Call of Juarez вместе взятые. Сумеют ли разработчики сделать его таким же интересным – узнаем уже этой осенью. ■

А вот и та самая расчлененка. Физически корректная!

В нашей версии были открыты далеко не все возможности прокачки – судя по всему, количество возможных апгрейдов просто зашкаливает.

На данный момент можно точно утверждать, что в Dead Island – самые детализированные мертвецы в истории.

Идиллический бассейн около роскошного отеля – в хижинах можно найти много сюрпризов.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Dead Island объединяет в себе лучшее из множества известных игр – причем не только про зомби. Сможет ли игра справиться с таким количеством идей?

DEAD RISING 2

Из Dead Rising игра заимствует две важных вещи: гигантское количество полезных и бесполезных предметов, которыми можно убивать зомби, и, конечно же, возможность соединять их в еще более смертоносные приборы для тотального зомби-геноцида.

LEFT 4 DEAD

Самый популярный зомби-шутер во вселенной подарил разработчикам Dead Island идею реализовать в игре кооперативное прохождение – с учетом того, что каждый персонаж в игре обладает широким набором параметров и навыков, которые, к тому же, можно прокачивать.

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Именно с этой игры началась и закончилась мода на использование подручных предметов в качестве оружия. От Condemned игра унаследовала и вид от первого лица, и даже некоторые элементы боевой системы – там тоже могли сбить с ног, если вы вдруг зазевались.

CRYSIS

На первый Crysis игра похожа, прежде всего, внешне – те же райские тропики, которые легко спутать с туристической открытой. Как ни странно, по производительности Dead Island обгоняет Crysis в два, а то и в три раза.

RESIDENT EVIL 5

Как ни странно, по поведению зомби в Dead Island большего всего напоминают именно инфицированных паразитами Las Plagas из Resident Evil 5. К тому же, конечно, среди них очень много негров. Иногда – горящих и очень недружелюбных.

FAR CRY 2

Из Far Cry 2 в Dead Island – полностью открытый мир и убедительная физика автомобилей, которые, к тому же, управляются исключительно в режиме от первого лица. Также Techland пообещали реализовать в игре реалистичную физику огня – а еще воды и электричества.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

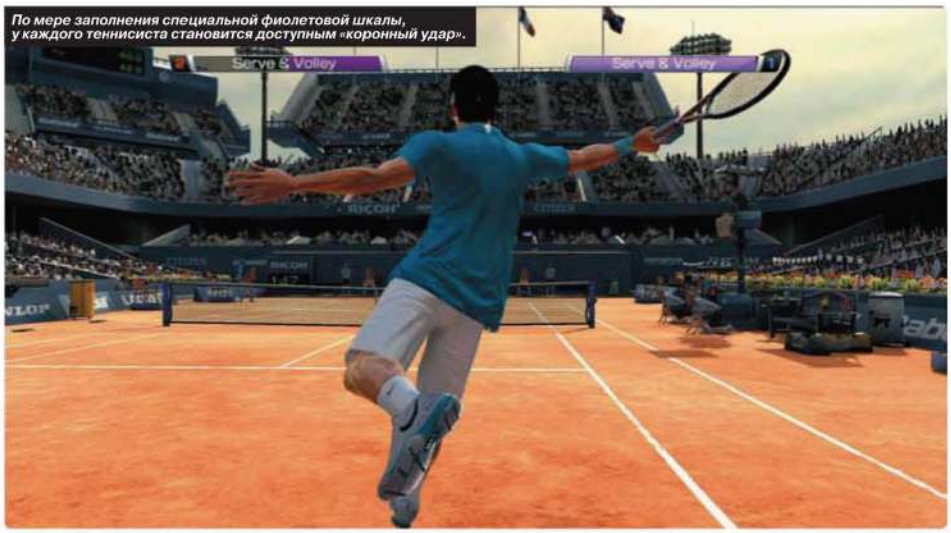
VIRTUA TENNIS 4

ЕЩЕ ОДНА ПРИЧИНА ВЛЮБИТЬСЯ В АНУ ИВАНОВИЧ

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** SEGA
- **ИНТЕРНЕТ:** www.sega.com/virtuatennis4
- **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2011

Серии Top Spin и Virtua Tennis похожи на FIFA и PES от мира теннисных симуляторов. Первая демонстрирует типично западный подход: серьезный, лицензированный; вторая рассказывает про теннис с точки зрения японских разработчиков – ничуть не хуже. Правда, на ПК битва двух теннисных гигантов уже давно закончена: третий Top Spin на компьютерах так и не появился, а вот четвертый Virtua Tennis – ожидается уже этим летом. Мы отправились к российскому издателю игры, «1С-СофтКлаб», чтобы ознакомиться с актуальной версией проекта.

Для начала стоит отметить, что никаких проблем с лицензированным контентом Virtua Tennis (в отличие от PES, если продолжать аналогию) не испытывает: здесь есть и реальные теннисные турниры, и лицензированные корты, и вполне правдоподобные Мария Шарапова, Ирина Кузнецова и Анна Чакветадзе (все они, впрочем, были и в Virtua Tennis 2009). В женской лиге также играют Ана Иванович, Венеса Уильямс и, впервые в серии, Лора Робсон. С мужчинами все не так радужно: к примеру, Николая Давыденко, который есть в Top Spin 4, в четвертой Virtua Tennis не будет. Но, в конце-концов, мы ведь не за мужчин здесь собрались играть? Потому что в Virtua Tennis 4 есть специальная кнопка, по нажатию которой ваша теннисистка (или, прости Господи, теннисист) издаст самый настоящий «теннисный крик» – по словам разработчиков, полностью аутентичный.



По мере заполнения специальной фиолетовой шкалы, у каждого теннисиста становится доступным «коронный удар».

ТЕННИСНЫЕ ТОНКОСТИ

Называется эта кнопка, конечно, по-другому, но сути это не меняет: при нажатии на нее спортсмен бьет по мячу особенно сильно. Кстати, пользуясь этой кнопкой, можно спокойно побеждать практически во всех турнирах (мы проверяли). Еще в игре есть три кнопки, отвечающие за другие типы ударов, но именно волшебная крик-кнопка позволяет сделать «суперудар» – он отличается у разных теннисистов и активируется при заполнении специальной шкалы. Такие «суперудары» демонстрируются в эффектном замедлении, с динамической камерой, но, увы, не всегда беспроигрышно эффективны.

Вообще геймплей Virtua Tennis 4 мало изменился по сравнению с прошлой частью (Virtua Tennis 2009, которая по сути – улучшенная и дополненная Virtua Tennis 3). Мы также вынуждены пользоваться геймпадом (клавиатурная схема управления предусмотрена, но вряд ли будет эффективной), и перед каждым ударом целиться с помощью анало-

Вот так игра выглядит 90% всего времени.

В VIRTUA TENNIS 4 ЕСТЬ СПЕЦИАЛЬНАЯ КНОПКА, ПО НАЖАТИЮ КОТОРОЙ ВАШ ПЕРСОНАЖ ИЗДАСТ САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ «ТЕННИСНЫЙ КРИК».

гового стика в определенный угол корта. Чем раньше игрок нажмет на кнопку удара, тем сильнее этот удар получится и тем больше заполнится шкала «суперудара» – вот, собственно, и вся механика. Остальное так или иначе основано на мастерстве противника, удаче и терпении – почти как в настоящем теннисе. Если не делать глупых ошибок, то можно очень и очень долго обмениваться с противником мячами, дожидаясь, кто из вас первым ошибется.

МОДЕЛИ НА ПОЛИГОНАХ

Конечно, у каждого спортсмена своя манера игры и свой стиль, к тому же теннисисты способны уставать к концу матча – спотыкаться, пытаясь взять сложные подачи, и даже падать на корт в особо напряженные моменты. Улучшенный графический движок научился отображать убедительные капли пота, стекающие по лицам спортсменов, а болельщики стали еще более детализированными – однако игра все равно уступает по качеству моделей персонажей многим шутерам от первого лица (либо все ресурсы ушли на физическую модель, либо движку уже пора на свалку истории). Впрочем, видеть лица спортсменов вы все равно будете только в повторах, так что невелика потеря.
К тому же, если вас не устраивает внешность Аны Иванович, то всегда можно зайти во внутриигровой редактор и создать ее копию весом в 150 килограммов. Именно с продвинутого редактора персонажей начинается местный режим карьеры. Сам он выполнен достаточно интересно – в виде настольной игры, отдаленно напоминающей «Монополию». Ваша фишка-игрок перемещается по клеткам, получая в случайном порядке игровые «билеты», зарабатывая деньги или вступая в соревнования на специально обозначенных локациях. У «фишки» есть параметр усталости – он ограничивает число возможных «ходов» и сокращается после сложного матча. Конечно, такая кампания – не более чем прикрытие для серии теннисных матчей, но выглядит все это очень оригинально.

ЭТИМ ЛЕТОМ

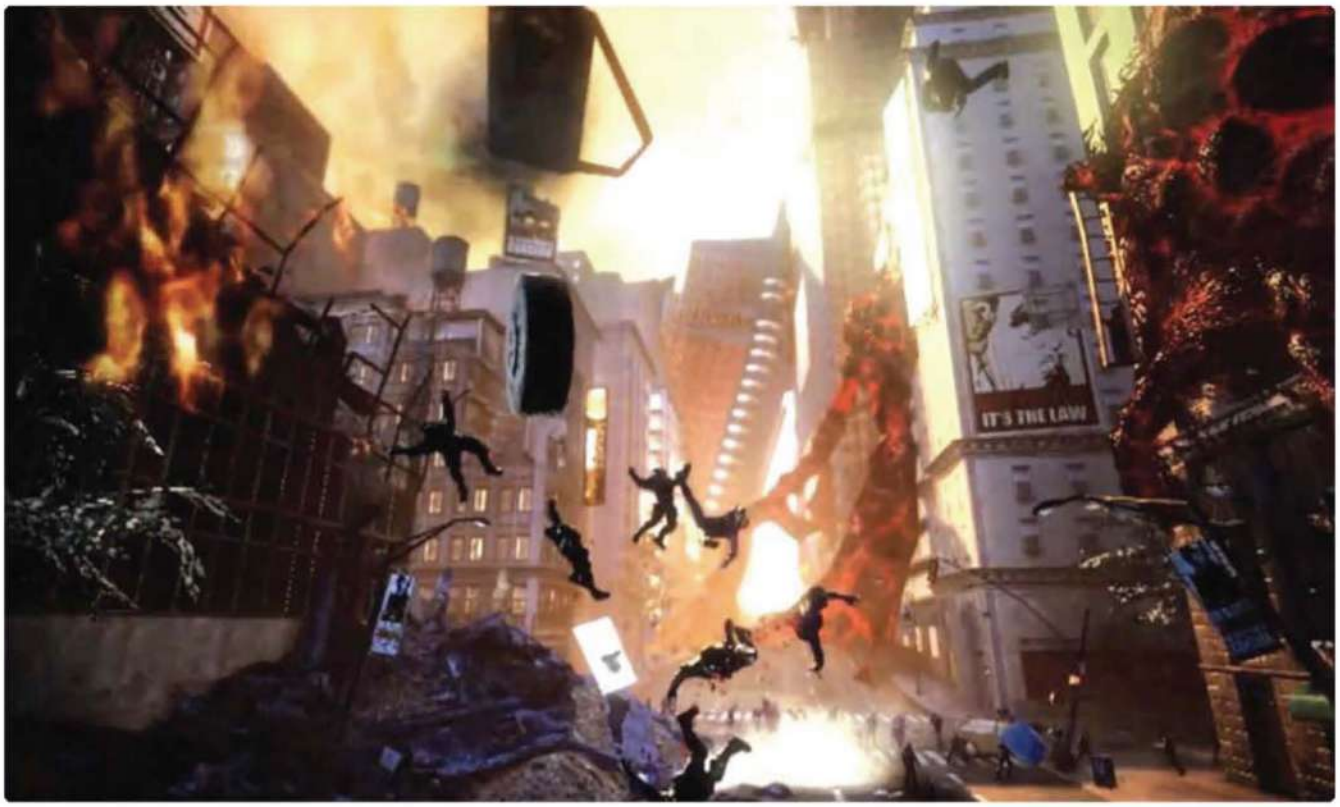
SEGA верна своим японским традициям, и в Virtua Tennis по-прежнему присутствует набор мини-игр разной степени безумия. От невинных тренировок с воздушными шариками до защиты корта от зомбированных мумий, которые очень хотят похитить сокровища (отгонять чудищ нужно огромным теннисным мечом). Еще одно нововведение, которое разработчики считают чуть ли не главным, – режим Motion Play с поддержкой PlayStation Move и Xbox Kinect не будет, по понятным причинам, поддерживаться на ПК. И хотя и Sony, и Microsoft планируют в будущем сделать свои контроллеры ПК-совместимыми, вряд ли в Vitua Tennis 4 можно будет поиграть с их помощью. В Motion Play игра сама управляет теннисистом и аккуратно подстраивает ракетку в нужное положение – остается лишь изо всех сил бить по мячу. Спасибо, но такого тенниса нам не надо. ■

В повторах теннисисты позволяют себе героические жесты.

Virtua Tennis 4 просто пестрит лицензированными брендами – как и положено серьезной спортивной игре.

Арены выглядят чуть лучше, чем в Virtua Tennis 2009

Автор:
Анатолий Сонин



PROTOTYPE 2

ПРОДУМАННЫЕ МУТАЦИИ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Radical Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.prototype-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 г.

Ньюйоркцев в Нью-Йорке не найти, похоже, и с системой GPS: большое яблоко грызут посменно пришельцы, иммигранты (и байкеры с гомосексуалистами), привидения, гигантские гориллы, и даже Годзилла присоединяется по праздникам. Мутанты не отстают – их полную фрустраций жизнь в большом городе показала недавняя Prototype. Закрывать богатую тему, оказывается, рано: встречайте продолжение.

«Когда геймеры скупили аж два миллиона копий игры, мы поняли, что сиквел надо делать», – сказал глава Radical Entertainment сразу после слов «игра всегда задумывалась как многосерийная сага». Простим разработчикам PR-вольности: для проекта на семь баллов Prototype действительно про-

Расчлененка, конечно, осталась. Обещают даже, что зараженные смогут драться без рук или без ног.

КОМИКС

Алекс Мерсер не был бы полноценным супергероем, если бы не имел своей линейки комиксов. Рисованных историй из мира Prototype хватило, правда, всего на шесть коротких выпусков – и сам Алекс даже не был в них центральным персонажем. Комиксы рассказывали о предыстории игры и о приключениях двух детективов, которые шли по следам нашего антигероя. Графических новелл по второй игре пока не анонсировали.

В ПЕРВОМ PROTOTYPE ГЕРОЙ БЫЛ КАК НАВОРОЧЕННЫЙ ШВЕЙЦАРСКИЙ НОЖ БЕЗ ИНСТРУКЦИИ, А В СИКВЕЛЕ ВСЕ ПРИЕМЫ ОБЪЯСНЯЮТСЯ ПРОСТО И НАГЛЯДНО.

МЭТТ АРМСТРОНГ, ДИРЕКТОР ПО ДИЗАЙНУ

Меч, когти и прочие наросты Хеллер перенял у своего создателя.

Выглядит сиквел получше первой части: говорят, для него разработали совершенно новый движок.

дался ну страсть как хорошо. Потому что этот экшн хоть и состоял из устаревших идей, все равно получился заразительно-веселым: с пустоватым миром и странноватой кампанией подали смачную боевую систему и гладкий, удобный способ навигации – воздушный серфинг Мерсера работал даже лучше, чем прыжки с липкой тарзанки Человека-паука. Не удивительно, что игра народу полюбилась.

НЕ ЗОВИТЕ МЕНЯ PROPHET

Внешне Prototype 2 уж больно напоминает прародительницу, но не судите ее строго: в дело должен вступить синдром Assassin's Creed. Подающий надежды, но глубоко сломанный экшн готовится, кажется, перерасти в блокбастер со всеми полагающимися.

А полагается блокбастеру (как мы уже знаем по примеру ассасинской саги) первым делом драматичный сюжет. И обработали его грамотно: с первых же минут игроку отвешивают мощной пинок мотивацией. Главный герой, сержант Джеймс Хеллер, возвращается из Афганистана в Нью-Йорк, но любимый город он находит в руинах, а свою семью – на кладбище. Вся родня погибла от вируса, который разошелся тут 14 месяцев назад, в оригинальном Prototype. Хеллер, потеряв волю к жизни, решает то ли покончить с собой, то ли отомстить всему миру, и записывается на смертельно опасные задания в самом сердце Нью-Йорка – Нью-Йорка, который все еще захвачен мутантами и патрулируется частной военной корпорацией Blackwatch. Именно что патрулируется – солдаты больше не правят тут безраздельно. Из-за кулис управляет городом Алекс Мерсер, главный герой первой части, который теперь стал легендой и серым кардиналом Нью-Йорка.

Хеллер выполняет одно опасное задание за другим, и однажды ему не везет: зараженные окружают и вырезают его отряд, а сам герой оказывается смертельно ранен. Но Мерсер уже положил на него глаз: бывший протагонист решает превратить Хеллера в своего подручного – прототипа, который станет распространять вирус за пределами города, – и делает ему инъекцию. Теперь у Хеллера есть не только суперспособности, но и четкая цель: убить Мерсера – ведь именно он виновен в распространении вируса, а значит, и в смерти семьи нашего героя.

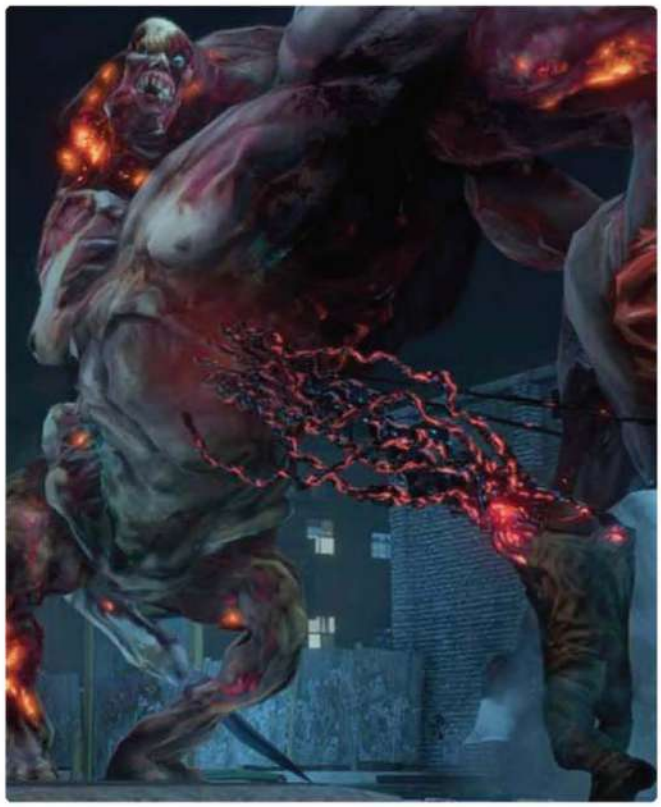
Дальше все идет по накатанной: на нового «прототипа» открывает охоту Blackwatch, он защищается от других мутантов, ищет Алекса и попутно расследует истину. Сюжет стал более прямым, но про теории заговора не забыли: Хеллер тоже будет собирать улики, чтобы «раскрыть страшную правду, которая спрятана в самом сердце города» (это была цитата из пресс-релиза).

ТУХЛОЕ ЯБЛОКО

Как вы поняли, Prototype 2 опять закинет нас в Нью-Йорк – но не бойтесь знакомых декораций. В первом Prototype был открыт только остров Манхеттен, а в сиквеле окажутся доступны три разных зоны: зеленая, оранжевая и красная (по степени зараженности) – две из них будут абсолютно новыми, а третья покажет старые улицы, но чуть иначе (за прошедшее время город сильно изменился).

Зоны станут открываться поочередно, так что игра получится более линейной («структурированной», – поправили бы нас Radical): если раньше на игрока вываливали весь мир сразу, то теперь кампания выдается продуманными

Город поделят на три части, но каждая из них останется свободной и открытой.



«Мерсер много говорил, а Хеллер действует».

ПОДАЮЩИЙ НАДЕЖДЫ, НО ГЛУБОКО СЛОМАННЫЙ ЭКШН ГОТОВИТСЯ, ПОХОЖЕ, ПЕРЕРАСТИ В БЛОКБАСТЕР СО ВСЕМИ ПОЛАГАЮЩИМИСЯ.

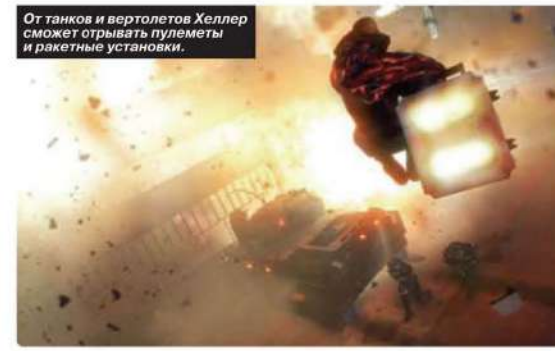
порциями. На ограничения, впрочем, грех жаловаться: ведь в рамках зон останется все та же полная свобода, и теперь разрешат даже выбирать порядок сюжетных заданий – они появляются на карте пачками, как в GTA. «Сюжетными», кстати, можно назвать в сиквеле все задания вообще – даже побочные развлечения постарались привязать к истории, никаких больше бессмысленных марафонов по чекпойнтам.

Сильнее всего такая нацеленность на историю повлияла, пожалуй, на прокачку: в игре больше нет магазина бонусов, все апгрейды надо получать либо по ходу кампании, либо в награду за разгромы вражеских баз в Нью-Йорке. Зато и внимания каждому улучшению уделяется в разы больше: если раньше трюкам учили через текстовые сообщения (которые никто, конечно, не читал), то теперь игрока проводят через активные туториалы. Плюс каждая ступень прокачки получит в сиквеле визуальное отражение – например, меч Хеллера при развитии станет удлиняться.

И хотя мутаций у героя найдется несколько десятков, использовать одновременно разрешат только три: как в мультиплеере Call of Duty, в Prototype 2 активные перки придется мучительно выбирать. С одной стороны, печально, с другой – теперь мы хотя бы будем понимать, что именно герой умеет.

Что же до самих основ геймплея, то здесь изменений минимум: Хеллер двигается, как Мерсер, и дерется очень похоже. Даже боевые мутации он позаимствует у предшественника – когти, хлыст, меч, молот, щит и броня все так же будут вырастать из тела героя по первой вашей прихоти. Заявлены и новые вещи: например, однокнопочное уклонение и возможность сканировать местность в поисках предметов, бонусов и врагов (как в недавнем Crysis 2).

Похоже, мы имеем дело с полной блокбастер-обработкой. А такой задорной игре, как Prototype, именно этого для полноты и не хватало – скоро сериал может превратиться в действительно важный хит. ■



От танков и вертолетов Хеллер сможет отрывать пулеметы и ракетные установки.

ФОРСАЖ

ПЕРВЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ

www.frsg.ru

уже в продаже

START

реклама

Автор:
Дмитрий Рубанов

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition, Inc.
- **ИНТЕРНЕТ:** www.saintsrow.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2011 года

SAINTS ROW: THE THIRD

РЕАЛЬНЫЕ ПАЦАНЫ

Давненько нам не подкидывали чего-нибудь этакого, ну, GTA-образного. Вроде бы и спрос есть, а предложение как-то хромает. Посудите: со второй «Мафии» прошло около 10 месяцев. За это время не вышло ни одной нормальной компьютерной игры с большим городом, быстрыми тачками и возможностью весело и с огоньком раскатывать пешеходов по асфальту. И, скорее всего, не выйдет. До осени. Зато ближе к концу года нас ждут Driver: San Francisco и очень перспективное продолжение Saints Row.

С мощнейшим физическим движком от Red Faction: Guerrilla новой Saints Row будет гораздо проще генерировать по-хорошему безумные сцены.

Первая Saints Row никогда не выходила на PC, зато была популярна на Xbox 360. Сиквел добрался до компьютеров через полгода после консольного релиза в совершенно непотребном виде. Ни нормального управления, ни намеков на оптимизацию движка. Обидно, ведь Saints Row 2 порой игралась даже веселее, чем GTA 4 – во многом благодаря колким шуткам и общей нелепости происходящего.

Saints Row: The Third выйдет одновременно на ПК и консолях – такой расклад вещей вселяет робкую надежду, что PC-версия не станет играть на нервах покупателей. Какие-либо эксклюзивные фичи, конечно, маловероятны. Коллектив Volition не скрывает, что и внешне, и по количеству контента разные версии The Third будут максимально идентичны.

ПОД ПРЕССОМ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

После уничтожения мегакорпорации «Ультор» город Стиллуотер перешел под полный контроль банды «Святых с третьей улицы», тех самых Saints. Полиция бездействует, конкуренты покоятся на кладбище. Фиолетовые (цвет банды) бандиты очень быстро входят во вкус и забывают о проблемах, пока события не принимают неприятный оборот: во время планового ограбления банка верхушку банды (главного героя и его подручных) арестовывает полиция. Уже в обезьяннике выясняется, что городом заинтересовалась крупная криминальная организация с недвусмысленным названием «Синдикат».

Глава этой группировки подкупает копов и перевозит главарей «Святых» на частный самолет. В воздухе мафиози делает предложение, от которого сложно отказаться. Либо «Синдикат» получает 2/3 империи «Святых», либо бывших хозяев Стиллуотера ждут серьезные, плохо совместимые с жизнью проблемы. Разумеется, наши безбашенные герои выбирают самый непростой путь и затевают перестрелку пря-

ИЗ ПРОЧЕГО ОРУЖИЯ ОБЕЩАНЫ ГРАНАТОМЕТ С УПРАВЛЯЕМЫМИ РАКЕТАМИ И ФАЛЛОИМИТАТОР РАЗМЕРА XXXL.

Мы просто не могли не напечатать этот скриншот.

С момента выхода первой Grand Theft Auto прошло 14 лет, а угон танка в подобных играх – по-прежнему лучший способ устроить полиции тотальный карачун.

мо на борту авиалайнера. Примерно отсюда и начинается экшн.
Герой хватает одного из мордоворотов, перебирается в охапку с ним в грузовой отсек и открывает погрузочный люк. Спустя секунду дорогие тачки и половина пассажиров стремительно падают на землю. В процессе продолжается перестрелка и дележ парашютов. Троица из Стиллуотера благополучно и мягко приземляется на землю. Saints Row 2 была отчаянной, но настолько мощных геймплейных сцен мы там не припомним. Итак, путь в родной город закрыт. Там безраздельно командует «Синдикат». В Saints Row: The Third «Святые» штурмуют совершенно новый мегаполис – Стиллпорт.

RESPECT IS EVERYTHING

Стиллпорт контролируют три группировки, подшефные «Синдикату». «Диггеры» занимаются преступлениями в сфере высоких технологий. «Борцы» сбывают наркотики и содержат игорные заведения. Бизнес «Утренней звезды» – бордели и продажа оружия. Планомерное уничтожение этих банд и будет основной целью игры.
Впервые в истории Saints Row в новой части появятся нелинейный сюжет и миссии. Действия против одной банды обязательно аукнутся на отношениях с другой. Плюс, для решения многих проблем будет несколько вариантов. Вражеский бордель можно незатейливо взорвать. А можно аккуратно зачистить и получить в свое распоряжение прибыльный бизнес.
За выполненные миссии герой получит деньги и очки «Уважения». Деньги нужны для покупки оружия, машин, одежды, улучшения банды и резиденции. Разумеется, всякие апгрейды тоже стоят денег. «Уважение» – аналог опыта в RPG. Здесь речь идет о прокачке атрибутов и выборе способностей.

КЛОУНЫ ОСТАЛИСЬ

The Third – игра контрастов. С одной стороны, в нашем распоряжении окажется состоявшаяся банда в костюмах и на дорогих машинах. Разработчики подчеркивают, что миссий курьера и разносчика пиццы совершенно точно не будет.

А вот, собственно, главная причина, по которой игры сериала Saints Row продаются миллионными тиражами.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СТИЛПОРТ

В Saints Row: The Third будет совершенно новый мегаполис – Стиллпорт. Говорят, что прототипом города послужил современный Чикаго. Ниже – основные районы, достопримечательности и карта Стиллпорта.

ГОРОД
Небоскребы в Даунтауне, несколько мостов, древние хибары и заводы на отшибе – типичная планировка для крупного американского города. Одним из главных недостатков Saints Row 2 были однотипные улицы. Надеемся, разработчики не наступят на одни и те же грабли дважды.

НОЧНОЙ ГОРОД
С восходом Луны улицы не узнать. Смена времени суток была в Saints Row и раньше. Правда, вечера скорее напоминали какие-то вечные не то рассвет, не то сумерки. В The Third, судя по первым скриншотам, ночная жизнь будет ярче и веселее.

ВИД НА ДАУНТАУН
Оригинальная архитектурная композиция на острове вблизи города передает привет нью-йоркской статуе Свободы и кемеровскому памятнику Сталевару. Внутри, вероятно, засел Зураб Церетели.

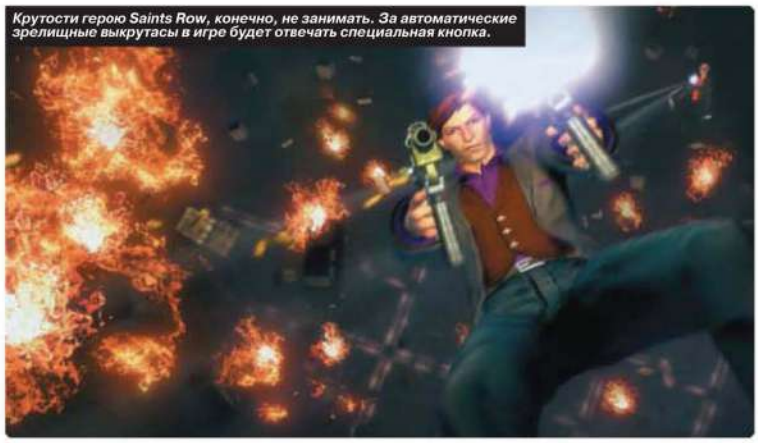
СТАРАЯ АЭС
Мечта Гомера Симпсона наяву. Блоки атомной электростанции на окраине Стилпорта переоборудованы в полноценный жилой район. Судя по подсветке и лазерному шоу вокруг – здесь будет развлекательная зона с блэкджеком и шлюхами.

БОРДЕЛЬ
Издалека строгое здание в европейском стиле напоминает особняк Бэтмена, но на самом деле это бордель группировки «Утренняя звезда». Один из многих.

ТРУЩОБЫ
Неблагополучный район рядовых бандитов и работяг. Грязь, смог, безвкусные граффити, дешевые забегаловки, планировка в стиле города Саратов – на редкость унылое зрелище. Для полноты картины к релизу улицы заполнят неграми и лоурайдерами.

КАЗИНО
Шикарные казино ОПГ «Борцы». Здесь можно не только спустить все деньги и купить наркотики, но и получить люлей от самого главаря банды.

КАРТА ГОРОДА
Предварительный набросок карты Стилпорта. Город похож на Либерти-Сити из GTA 4, только масштабы поскромнее. Rockstar копировали Нью-Йорк, Volition – Чикаго, а результат один – полдюжины островов и множество мостовых развязок.



Крутости герою Saints Row, конечно, не занимать. За автоматические зрелищные выкрутасы в игре будет отвечать специальная кнопка.

БОЛЬШЕ НИКАКОГО РАЗВОЗА ПИЦЦЫ. В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ SAINTS ROW ИГРОК – В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ЛИДЕР КРУПНОЙ БАНДЫ.

ДЭННИ БИЛСОН, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР THQ.

Впервые в истории сериала игрокам позволят разнести город к чертям при помощи боевого вертолета.

Мол, не под стать серьезным людям заниматься такой ерундой. С другой стороны, ничто не помешает серьезному гангстеру напялить костюм космонавта или горничной, вооружиться битой и отправиться забавы ради мутузить обывателей.

Да что бита? Ожидаются приспособления и покруче. Игровой арсенал существенно обновится. Причем как за счет серьезной техники, так и просто предметов для увеселения публики. Так, у героя появится лазерный целеуказатель для боевой авиации. Теперь на головы конкурентов можно будет сбросить тонны напалма, не вылезая из безопасного укрытия. Другой интересный гаджет – жучок, позволяющий дистанционно управлять любой техникой от малолитражек до танков.

Из прочего оружия обещаны гранатомет с управляемыми ракетами и фаллоимитатор размера XXXL. Кстати, в игре обязательно будет возможность улучшать не только машины, но и пушки. Да здравствуют глушители и трехствольные дробовики!

Saints Row: The Third продолжает двигаться по тропе, с которой GTA срулила после San Andreas. Больше черного юмора, больше нелепых ситуаций, больше бесцельного шатания по городу. И это правильно. Пока Rockstar пытается рассказывать примитивные истории на серьезных щах, Volition изобретательно и смешно шутит, а также палит из всех орудий. То, что The Third обратит на себя внимание, даже не обсуждается. По-настоящему беспокоит лишь одно: смогут ли разработчики, когда-то угробившие Saints Row 2, сделать нормальную PC-версию? ■

КРУГОМ ВРАГИ

Изначально приличная часть Стилпорта окажется под контролем нескольких враждебных банд. Все они подчиняются боссу крупнейшей в стране криминальной организации «Синдикат».

ФИЛИППЕ ЛОРЕН

Главарь «Синдиката» и, соответственно, центральный злодей. Очень опасный противник, по сравнению с которым авторитеты из Saints Row 2 – мелкие сошки. По совместительству Филиппе рулит делами банды «Утренняя звезда».

КИЛЛБЭЙН

Главный среди «Бойцов». Когда-то был сослан в Мехико за убийство человека. Незадолго до событий третьей Saints Row Киллбэйн возвращается в Стилпорт и без особого труда возвращает утраченное влияние.

МЭТТ МИЛЛЕР

Лидер киберпреступников из клана «Деккерс». Господин Миллер искренне считает себя интернет-богом, но стесняется и испытывает неловкость, когда его так называют в открытую.

СЕСТРЫ ДЕВИНТЕР

Отличницы бизнес-школы Гарварда и просто красавицы. Сразу после окончания учебы Кики и Виола знакомятся с Филиппе Лореном. Изначально и до момента конфликта со «Святыми» сестры выполняют для «Синдиката» грязную работу.

ЗВЕЗДНЫЕ ПОДЕЛЬНИКИ

Даже отлаженная криминальная машина «Синдиката» порой дает сбои. В битве за Стилпорт у «Святых» все же будет несколько союзников.

АНХЕЛЬ ДЕ ЛА МУЭРТЕ

Бывший напарник Киллбэйна на ринге. Долгое время оба борца сражались и побеждали бок о бок. Вскоре Киллбэйн начал завидовать Анхелю и однажды сорвал с него маску, что считается позором для мексиканских борцов.

ЗИМОС

Сутенер старой закалки. Некогда тесно дружил с сестрами ДеВинтер. По неизвестным причинам приятельские отношения превратились в лютую ненависть, и местный Снуп Догг оказался в опале. Зимос перенес трахеотомию, так что теперь курит через отверстие в горле и говорит при помощи электронного устройства.

ДЖОННИ ГЕТ И ШАНДИ

Гангстер Джонни и растаманка Шанди знакомы по предыдущим частям Saints Row. Верные друзья не раз прикрывали задницу протагониста. Кстати, оба персонажа снова будут озвучены голливудскими звездами. Джонни Гет – Дэниелом Дэй Кимом из Lost. Шанди – Элизой Душку из «Баффи».

Хорошего человека должно быть много. Тем более, если он – Человек-паук.

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

ЕЩЕ ОДИН ЧЕЛОВЕК-ПАУК. ТОЧНЕЕ, ЕЩЕ ДВА

- **ЖАНР:** Action-Adventure, Beat'em up
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Beenox
- **ИНТЕРНЕТ:** herohq.com/spider-manedgeoftime
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2011

Прошлогодний «Человек-паук», Spider-Man: Shattered Dimensions, оказался игрой не выдающейся, но, по крайней мере, приличной – что, учитывая дурную видеоигровую родословную героя, можно смело засчитать как достижение.

Shattered Dimensions была примечательна тем, что ее действие происходило параллельно сразу в четырех вселенных – Человека-паука обыкновенного, Человека-паука из альтернативной реальности, Человека-паука из будущего и Человека-паука из прошлого. Каждая из игровых вселенных обладала собственным графическим стилем, а обретающиеся в них Пауки – своим набором приемов и умений, что позволило авторам делать громкие заявления о «четырех играх в одной». Получилось ярко, но довольно поверхностно, поэтому в продолжении, Edge of Time, было принято решение сбавить градус амбиций и сконцентрировать усилия только на двух вселенных – «обыкновенной» и «будущего». Связь между двумя мирами-временами – прямая: злодей из будущего вторгается в настоящее и убивает Паука, чем меняет – в худшую, разумеется, сторону – это самое будущее. Теперь футуристическому Пауку (летающему, с крылышками) надо своего предшественника обязательно спасти. О чем эта игра? Хотя ее создатели Beenox и открещиваются от звания «сиквела», она, очевидно, о том же, о чем была Shattered Dimensions – о паучьей акробатике, драках в стиле «победи-их-всех» с десятками одинаковых противников, стремительных полетах – и даже внешне оба проекта почти неотличимы.

Играть нужно будет и за одну, и за другую инкарнацию Паука – причем действия, совершенные одним героем, будут влиять на жизнь второго, и наоборот. Выглядит это приблизительно так: пока Спайдермен будущего в своем времени ведет неравный бой с превосходящими силами механических монстров, Паук из прошлого должен успеть пробраться в ту же самую локацию, но в своем времени, и уничтожить прототипы этих роботов. Тогда в будущем они исчезнут, что немало облегчит участь Паука версии 2099 года.

Оба Спайдермена предсказуемо умеют лазить по стенам (хотя одному из них эта способность, кажется, не нужна), стрелять паутиной и выделывать фирменные комбо, а также предчувствуют опасность своим паучьим чутьем и телепатически общаются друг с другом сквозь время и пространство. Если для вас это звучит достаточно интригующе, то Edge of Time определенно стоит ждать. ■

Человек-паук – паутиновый смерч из рук!

Как видите, противники отличаются красотой и разнообразием.

Автор:
Дмитрий Веселов

HAWKEN

СТРАШНО КРАСИВЫЙ ШУТЕР ПРО РОБОТОВ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Adhesive Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.hawkengame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012

Уже в первом ролике Hawken выглядел чудом. К моменту анонса команда работала над игрой всего 9 месяцев, но трейлер, который показали планете, устроил многим разрыв шаблона. Hawken, торопливая инди-игра крохотной студии, оказалась не очередным пищащим двухмерным кавaем для ностальгирующих хипстеров, а мясорубкой гигантских роботов, серьезной, как Вьетнам.

Хотя слово «робот» тут не совсем уместно, оно предполагает самостоятельность, а эти машины пилотируются людьми. Лучше называть прямоходящие танки Hawken калькой с английского «mech» – механами. Они будут сражаться онлайн, разработчики говорят, что у них нет ресурсов на сингл, и игру делают исключительно мультиплеерной. Сюжета не ждите, скорее всего, история боевика поместится в пару строчек: «Постапокалипсис, выжившие сражаются за нефть, газ и металл».

Ну и черт с ним, проект все равно выглядит как ответ на молитвы фанатов BattleTech. Во многом благодаря главному художнику команды. Это талантливый вьетнамо-американец Ханг Ли, который успел засветиться в многообещающей Project Offset и даже в кино – по его скетчам ставили декорации фильма «Город Эмбер». Ханг рисует, вдохновляясь солнечными пейзажами аниме «Призрак в доспехах». Из-за удачно подобранного стиля, а также талантливого использования бесплатной версии Unreal Engine 3, даже несмотря на маленький срок разработки, игра выглядит потрясающе.

В свою очередь, геймдизайнеры подсматривают у других. Директор студии упоминал Mechwarrior, Virtual On и Phantom Crash (последние две выходили только на консолях). Знатоки заметят, что упомянутые боевики с механами

Один из датчиков снизу намекает на то, что мехи носят с собой гранаты.

ПРИЗРАК КОММУНИЗМА

Буква «Щ» в логотипе – «НАЩKEN» – кажется, намекает на русский след. Может быть, это значит, что сюжет будет связан с Россией?

Но на самом деле «Щ» попала в название совершенно случайно. Команда решила, что кириллический шрифт просто круто выглядит. Они уже успели признаться, что понимают – для русскоязычных игроков логотип выглядит глуповато и странно. Сейчас разработчики хотят его перерисовать.

ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ

«Призрак в доспехах», он же Ghost in the Shell – это японские комиксы, телесериал, но, главное, два анимационных фильма Мамору Осия. Дилогия известна сюжетом, в котором сложно разобраться без подсказок и википедии, а еще удивительным, магическим стилем. В «Призраке..» Осия провернул хирургически точный финт: взял жанр киберпанка, одним движением срезал лишний нуар – все эти «Небо над портом было цвета экрана, настроенного на пустой канал» – и взамен включил яркую лампочку солнца. Вышло удачно. Это, пожалуй, заметно по Hawken.

МЫ ОЧЕНЬ ХОТИМ СДЕЛАТЬ ХОРОШИЙ ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ. ЭТО ОДНА ИЗ ПРИЧИН, ПОЧЕМУ РЕАКТИВНЫЕ ДВИЖКИ НА МЕХАХ ДЛЯ НАШЕЙ ИГРЫ ТАК ВАЖНЫ. КРУТО ЖЕ: ПРЫГАТЬ С ДОМА НА ДОМ, ОТСТРЕЛИВАТЬ ВРАГОВ СНИЗУ.

не похожи друг на друга, наверное, поэтому разработчики, немного рискуя, пытаются совместить в Hawken несколько противоположных идей.

С одной стороны, они хотят сделать такой мультиплеер, в котором игроки будут чувствовать тяжесть своих машин. Чтобы мехи управлялись, как многотонные шагающие танки: весомо, будто настоящие джаггернауты. Но с другой, одновременно с этим, команда считает, что бои должны быть быстрыми, динамичными. Но как можно превратить сумоистов в мастеров фехтования?

Все мехи в игре могут парить, для этого команда оборудовала их ракетными движками, но этого недостаточно. Машины пришлось научить нескольким специальным приемам. В игре они передвигаются тяжело и уверенно, как ледоход, но при опасности мехи смогут броском уйти в сторону. А еще они умеют быстро разворачиваться на 180 градусов. Решение может сработать (а может и нет), но стоит также заметить, что в игре будет, как минимум, три класса машин. Для любителей аркадного боя – быстрый и легкий, для сторонников реализма – тяжелый и зашитый броней. Для всех остальных – что-то среднее между этими двумя.

Судя по роликам, кажется, получается. Мехи увесистые, геймплей динамичный. Однако подождем. Студии в любом случае еще многое предстоит сделать. Например, разобраться с системой выкладки. Мы знаем, что у команды нет планов на виртуальный гараж со смотровой ямой для шагающих танков. Мехи нельзя будет перебрать из своих запчастей. Но зато перед каждым боем дадут выбрать оружие и некоторые полезные предметы. Примерно как в Modern Warfare.

Кроме того, студия обещает нам два особо сложных мультиплеерных режима. Подробности пока не известны, но кое-кто из разработчиков замечал, что победа в них будет зависеть от общей стратегии и общения в командах игроков. Если что, тут также будут дефматч и командный дефматч, про них не забыли.

Для четырех режимов хотят нарисовать 7-8 карт. Кажется, что это немного. Но после релиза авторы собираются сконструировать еще несколько, для загрузки.

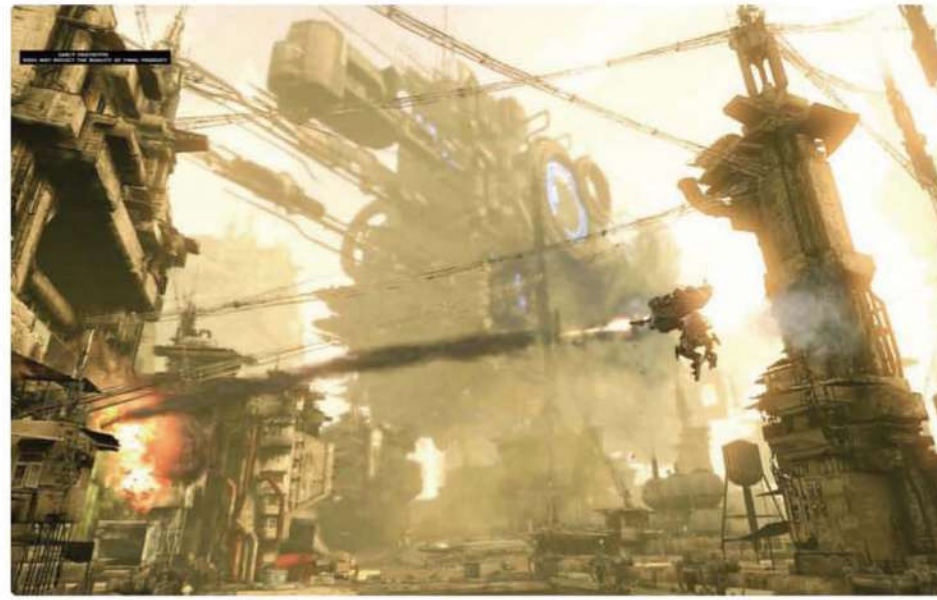
По всем признакам видно, что Hawken делают фанаты для фанатов. Они исключительно внимательно относятся к деталям, вот, например, одна из самых приятных продуманных мелочей: в отличие от многих современных шутеров, в этом не будет регенерации здоровья. Но зато недобитые мехи смогут спрятаться в темном углу и включить авторемонт. Кстати, одна из главных стратегий связана именно с этим: хороший игрок всегда должен знать, когда стоит бежать.

Пока новый Mechwarrior подвис в лимбо (игру анонсировали, но никто не знает, где она и что с ней), Hawken грозится столкнуть серию с пыльного трона и стать главным боевиком о шагающих танках на PC. И это здорово – жанр давно уже заслужил небольшую революцию. ■

Стальной мир. Наверное, так бы выглядела японская версия «Бегущего по лезвию бритвы».

Пейзажи феноменальные. Мы бы не отказались увидеть в этом мире традиционный шутер.

За всю эту красоту стоит сказать спасибо Epic Games, сделавшим бесплатную версию Unreal Engine.



Автор:
Петр Сальников

RISEN 2: DARK WATERS

ОЧЕРЕДНАЯ ИТЕРАЦИЯ МНОГОСТРАДАЛЬНОЙ НЕМЕЦКОЙ RPG

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
- **РАЗРАБОТЧИК:** Piranha Bytes
- **ИНТЕРНЕТ:** risen2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

Главного героя недавнего фильма «Исходный код» многократно оживляют и отправляют в параллельную реальность, заставляя раз за разом исправлять собственные ошибки – тот, впрочем, не торопится и все время заканчивает одним и тем же: умирает. С немецкой «Готикой» (а Risen – дочерний сериал, возникший из неудачных переговоров издателей и разработчиков оригинала) происходит примерно то же самое.

Уже десять лет подряд авторы пытаются повторить успех великолепной исходной игры, но в результате кормят публику одними и теми же историями про безымянных героев, орков, колдовство и классический сбор свеклы с грядок, походя спотыкаясь о баги и прискорбный, но важный факт: никому новая «Готика», в общем, и не нужна; хватит раскапывать могилу.

Risen 2 – шестой по счету заход, и не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы уже сейчас примерно понимать, что это будет за игра. Интересно другое: когда у этих людей кончатся деньги и они перестанут над нами издеваться – если несколько лет назад на сериал делали какие-то ставки, то сейчас все это похоже на параолимпийский марафон, смотреть больно.

Первыми скриншотами Risen 2 напоминает скорее мультфильм «Остров сокровищ», чем привычную готическую RPG.

КРИЗИС ЖАНРА

На этот раз история обещает по крайней мере правдоподобную завязку: главный герой первой части, устав от борьбы со злом, топит стресс в алкоголе, как Джон Макклейн (John McClane) в третьем «Крепком орешке», и в ближайшее время из синей ямы выбираться не намерен. Пьянству помешают обстоятельства: все начнется с того, что по каким-то непонятным (разумеется, чудовищным) причинам нарушится морское сообщение, и первая задача игрока – как минимум выяснить, что происходит. Отсюда и сеттинг – несколько независимых друг от друга островов с уникальным климатом и фауной и, главное, – пираты.

Архипелаг, по словам разработчиков, планируется небольшой, но богатый деталями: теперь вместо 60 часов на подробное исследование мира в распоряжении пользователя будут все 80, хотя казалось бы – объемом игрочасов все разумные люди перестали козырять лет семь назад.

ШПАГИ ИЛИ ПИСТОЛЕТЫ?

Интересно, что Risen 2 планирует чудесным образом перевоплотиться из ортодоксальной немецкой ролевой

Экзотическая обезьяна похожа на одного из героев диснеевского «Короля льва». Я всегда буду думать, что это такой специальный Easter Egg, даже если это и не так.

COMME IL FAUT

Очень не хочется зло шутить над многострадальными немцами из Piranha Bytes, но их пресс-служба знает свое дело лучше многих коллег по бизнесу. Например, этим людям удивительно ловко удалось продать западным журналистам информацию о том, что в Risen 2 будут реализованы вещи, которые все нормальные игры подают в комплекте «по умолчанию»: зарубежные СМИ на голубом глазу пишут о том, что в достоинствах грядущей игры есть такие пункты, как «нормальная анимация», «отсутствие провалов в текстурах», «физика движения персонажа» и так далее. То есть все то, что мы уже несколько лет подряд воспринимаем как нечто, само собой разумеющееся, Risen 2 выставляет напоказ, чтобы подчеркнуть свою прогрессивность. Это, на самом деле, очень дурной знак: если отсутствие недостатков позиционируют в качестве достоинств, то Risen 2 вряд ли нас чем-то обрадует.

МЫ ДЕРЖИМ РУКУ НА ПУЛЬСЕ СЛОЖИВШЕЙСЯ СИТУАЦИИ, НО В ДАННЫЙ МОМЕНТ ЦЕЛИКОМ И ПОЛНОСТЬЮ СОСРЕДОТОЧЕНЫ НА RISEN 2.

МАЙК ХОГЕ (MIKE HOGE, СОУЧРЕДИТЕЛЬ PIRANHA BYTES) О БАНКРОТСТВЕ JOWOOD И ВОЗМОЖНОСТИ ОБРАТНОГО ВЫКУПА ПРАВ НА СЕРИАЛ «ГОТИКА»

игры в нечто более свежее, выбранное тематическое направление диктует особые правила: например, теперь акценты будут смещены в сторону огнестрельного оружия – мушкетов, винтовок, дробовиков и даже пушек; по меркам всего готического сериала – опасный авангард. Впрочем, специально для староверов в игре останется классическое холодное оружие; магию тоже не тронули.

Стилистика Risen 2 радует глаз уже сейчас, пиратский колорит сквозит во всех скриншотах, доступных в Интернете, – можете сами убедиться, тем более что разработчики регулярно обновляют сайт игры. Так что на данный момент у нас на руках есть как минимум одна аксиома: новая игра будет по крайней мере выглядеть лучше, чем все, что были до нее. Вдогонку цветастым концепт-артам разработчики обещают заняться наконец анимацией, используя технологию motion capture, а заодно сделать что-то с лицами персонажей, избавив их от характерной полутораполигонной судороги.

В остальном тут все будет по-старому, Piranha Bytes не собираются изголяться и будут верны себе – например, по-прежнему будет система прокачки навыков с помощью преподавателя, необходимость долго зарабатывать на сколь-нибудь приличную броню и так далее. Полагаем, что всем известный сценарий выполнения кучи мелких квестов ради поднятия репутации тоже никуда не денется.

НЕ ПЕРЕСОЛИТЬ

Старомодность Risen 2, бросающаяся в глаза даже самым неискушенным игрокам, возлагает на этот проект еще большую ответственность, чем нам бы хотелось. По предварительным прогнозам, Risen 2 на данный момент – последняя консервативная немецкая RPG, которая, как некрасиво стареющая женщина, с помощью косметики изо всех сил рвется в будущее, но по понятным причинам там оказаться не может, и ни мультиплатформенность, ни сеттинг погоды не сделают. Пугает вот что: если Risen 2 будет плохой игрой, то люди, только-только решившие осторожно познакомиться с жанром, рискуют оказаться в изоляции, думая, что все RPG такие, как эта. Похожая ситуация недавно уже сложилась с «главной российской игрой», которую мир ждал семь лет, а потом вдруг выяснилось, что русские делают симуляторы, не желающие работать даже на самых современных компьютерах. Поэтому, пожалуйста, дорогие Piranha Bytes, сделайте так, чтобы после Risen 2 мы могли вернуться к более важным делам – например, еще раз пройти Mass Effect. ■

▲ Сбежавший из курятника петух возвращаться восвояси, очевидно, не желает.

▼ Местная популяция морских чертей для удобства отрастила лапы, как у блох. Интересно, будут ли эти рыбы прыгать.

С визуальным стилем у Risen 2 на данном этапе все более чем хорошо – главное, чтобы в динамике игра выглядела так же карамельно.

Автор:
Дмитрий Рубанов

КРАЖИ ВЕКА

САМЫЕ ГРОМКИЕ ИГРОВЫЕ УТЕЧКИ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ

ГОД НАЧАЛСЯ ДЛЯ CRYTEK И ELECTRONIC ARTS, ПРЯМО СКАЖЕМ, НЕПРИЯТНО: В ИНТЕРНЕТ ПОПАЛА БЕЗ ПЯТИ МЕГАБАЙТОВ ГОТОВАЯ ВЕРСИЯ CRYSIS 2, ДАТИРОВАННАЯ 12 ЯНВАРЯ 2010 ГОДА. ЗА ПОЛТОРА МЕСЯЦА ДО ОФИЦИАЛЬНОГО РЕЛИЗА! В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ, НА ФОРУМАХ И В БЛОГАХ ПОСЛЕ ВРЕМЕННОГО ЗАТИШЬЯ В ТОПЫ ОПЯТЬ ВЫШЛИ РАССУЖДЕНИЯ И СПОРЫ О ПИРАТСТВЕ. О ПИРАТСТВЕ НА PC В ОСОБЕННОСТИ. МЫ РЕШИЛИ ВСПОМНИТЬ САМЫЕ ГРОМКИЕ ИГРОВЫЕ УТЕЧКИ XXI ВЕКА.

Редакция «PC ИГР» не поддерживает пиратство и искренне сочувствует людям, которые тратят время и нервы на глючные «беты», «альфы» и «полные предрелизные версии».

CRYSIS 2: ХРОНИКА СОБЫТИЙ

ПРЕДРЕЛИЗНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОХИЩЕНА ЗА 39 ДНЕЙ ДО РЕЛИЗА

Свежий билд Crysis 2 под номером 5620 впервые был замечен в сети 11 февраля. Бету, вероятнее всего, выудили из электронной почты одного из сотрудников Crytek. Забавно, что за несколько дней до этого Electronic Arts строго-настрого запретила рассылать журналистам пресс-версию под предлогом возможности утечки. По итогам журналисты игру не получили, а утечка таки произошла.

Самое печальное, что в руках взломщиков оказалась почти финальная версия. Сборка 5620 включала в себя однопользовательскую кампанию со всеми роликами и диалогами, мультиплеер, небольшое DLC с дополнительными картами и мастер-ключ для активации системы защиты от нелегального копирования. То есть практически все, что окажется в коробке с игрой (кроме, само собой, ключа). Кстати, на момент выхода журнала лицензионная версия Crysis 2 уже находится в свободной продаже (так что даже не думайте).

Разумеется, многие игровые моменты в бете от 12 января еще не были доведены до ума. На экране, например, постоянно присутствовала таблица с сугубо техническими данными. Вдобавок, в краденой Crysis 2 из всех щелей лезли баги, сбоил искусственный интеллект, не работал DirectX 11 и имелось множество других технических косяков. Которые, правда, не сильно мешали некоторым пройти сюжетную часть от начала и до самого финала. Особенно если учесть, что спустя буквально неделю после инцидента Интернет начал ломиться от так называемых «репаков».

В них любители дербанить то, что плохо лежит, успешно отключили циферки на треть экрана, активировали скрытые настройки графики и исправили некоторые глюки. Стабильной и отлаженной игрой Crysis 2, правда, после такого шаманства не стала.

Тем не менее, к концу февраля только с трех крупнейших российских торрент-трекеров бету скачали около 40 тысяч раз. Об общемировой цифре страшно даже думать.

На следующий день после кражи, 12 февраля, на официальном сайте EA опубликовано официальное заявление. Суть примерно такова. «Издатель и разработчик бесконечно расстроены случившимся. Пиратство, увы, продолжает причинять ущерб легальному рынку PC-игр, а также сообществу разработчиков. Мы призываем фанатов поддержать проект и его команду: купите финальную версию игры 22 марта. Crysis 2 обещает стать настоящим блокбастером: разрушенный Нью-Йорк, знаменитый нано-костюм...». И так далее.

Чуть позже последовало еще несколько заявлений. 15 февраля PC-аудиторию успокоил Цеват Ерли. Глава Crytek пообещал, что, несмотря на случившееся, его компания не отвернется от PC-аудитории. Компьютерный рынок по-прежнему останется очень важным для разработчиков. В конце интервью Ерли выразил надежду, что Crysis 2 понравится аудитории, и назвал игру лучшей за всю историю Crytek. Одновременно начальник всея Crytek намекнул, что у компании уже есть наработки для сценария Crysis 3. Правда, зеленый свет проекту будет дан только по результатам продаж второй части.

Затем факт утечки прокомментировал Натан Камарилло – продюсер сиквела. Он посоветовал игрокам проигнорировать бета-версию по причине огромного количества недоработок и тараканов в ее коде. В финальном релизе ничего такого не будет, поэтому разумнее дождаться его. Продюсер подчеркнул, в Crytek опасаются, что из-за кражи сырой беты у игроков может сложиться ошибочное представление об окончательном качестве Crysis 2.

Одновременно, как грибы после радиоактивного дождя, начали появляться любопытные теории и слухи. Известный игроблогер Билл Харрис написал буквально следующее: «Я получил письмо от источника, который, по очевидным причинам, хотел бы остаться анонимным. У них (Crytek – Прим. ред.) нет нормальной системы внутренней безопасности. К тому же братья Ерли не слишком дипломатично увольняют людей. Компании повезло, что в сеть не попали исходники. Украсть их было бы лишь немногим сложнее, чем предфинальный билд».

Существуют и другие версии. Сторонники теории заговора полагают, что утечка Crysis 2 – глобальная пиар-акция EA. Мол, виновники не найдены и особо не ищутся. Бета показывает потенциал игры, но не позволяет получить удовольствие и тому подобное. Попахивает бредятиной и паранойей – с таким же успехом можно было демку выпустить. Продолжаем следить за новостями.

Утечка беты послужила отличной рекламой Crysis 2: такой-то красоты не жалко и подождать месяц.

В бета-версии в ущербном виде представлен весь функционал Crysis 2.

ASSASSIN'S CREED: ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ

ПРЕДРЕЛИЗНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ УКРАДЕНА ИЗ «АКЕЛЛЫ» ЗА 38 ДНЕЙ ДО РЕЛИЗА

Весной 2008 года в Интернет просочились сразу две версии безумно ожидаемой компьютерной Assassin's Creed. Шум тогда по форумам стоял такой, что до остальных проектов февраля-марта-апреля никому не было никакого дела.

Английской версией 29 февраля поделился сотрудник американской компании Optical Experts Manufacturing, печатавшей диски для Ubisoft. Билд оказался то ли испорченным, то ли неполным и не позволял войти в Иерусалим. Игра просто вылетала в Windows. На домашнем компьютере служащего Optical Experts Manufacturing была найдена как раз точь-в-точь такая же сборка Assassin's Creed. Нерадивого сотрудника уволили и отдали на растерзание суду. Первый слив прошел относительно тихо. О выходке какого-то там офисного бунтаря из Северной Каролины забыли сразу после того, как отличился один наш молодой соотечественник.

С русской версией ситуация гораздо запутаннее и напоминает детективную историю. 1 марта на одном из крупнейших торрент-трекеров (официально ныне покойном, но здравствующем под другим названием) в беседу про Assassin's Creed включился пользователь с ником A-Killer. Человек рассказал, что в его распоряжении есть практически готовая локализация игры. Хвастуна подняли на смех и поначалу не восприняли всерьез. Специально для тех, кто засомневался в существовании русской Assassin's Creed у простого смертного за 38 дней до релиза, A-Killer пообещал вскоре выложить игру на трекер.

2 марта предрелизная Assassin's Creed (полностью переведенная на русский язык) красовалась на всеобщем обозрении, а гражданин A-Killer купался в благодарностях ценителей бесплатного сыра. В России настолько громкой утечки популярной на весь мир игры, кажется, еще не было. По приблизительным прогнозам, по всему миру пиратские копии первой Assassin's Creed скачали более 700 тысяч раз.

Слитая бета оказалась очень близка к тому, что получилось из компьютерной Assassin's Creed в финале. В игре присутствовал весь контент из полной версии. Уже успели перевести на русский язык диалоги и озвучить львиную долю персонажей. Отличить легальную версию от предрелизной неподготовленному человеку было почти нереально. Недочеты заключались в основном в периодических вылетах, мелких технических недоработках, отсутствии максимальных настроек графики и плохой оптимизации. Плюс, в пиратке отсутствовал курсор в главном меню и имелись ошибки локализации.

Виновник утечки игры получил условный срок. А вот в древнем Иерусалиме с ним бы без раздумий поступили вот так.

Был бы A-Killer потомком Десмонда — попытка его задержания, возможно, закончилась бы иначе.

В РОССИИ НАСТОЛЬКО ГРОМКОЙ УТЕЧКИ ПОПУЛЯРНОЙ НА ВЕСЬ МИР ИГРЫ, КАЖЕТСЯ, ЕЩЕ НЕ БЫЛО. ПО ПРИБЛИЗИТЕЛЬНЫМ ОЦЕНКАМ, ПО ВСЕМУ МИРУ ПИРАТСКИЕ КОПИИ ПЕРВОЙ ASSASSIN'S CREED СКАЧАЛИ БОЛЕЕ 700 ТЫСЯЧ РАЗ.

Не надо быть пророком, чтобы предположить, что версию утащили из офиса российского издателя – «Акеллы». Лицензия на распространение Assassin's Creed, по неофициальной информации, обошлась конторе в 800 тысяч долларов, поэтому в ситуации начали разбираться. Было заведено уголовное дело. Ассоциация по защите интеллектуальной собственности «Русский щит», служба безопасности «Акеллы» и правоохранительные органы принялись за расследование.

Воришку нашли довольно быстро. И это несмотря на то, что A-Killer использовал прокси-серверы, шлюзы и жил на съемной квартире (кто-то еще верит в анонимность в сети?). Преступником оказался москвич – студент четвертого курса МГУ. Игру ему, как оказалось, записал на болванку приятель – сотрудник одного из подразделений «Акеллы». Причем сам работник компании бесконечно доверял другу и искренне надеялся, что дальше компьютера A-Killer'а версия игры не пойдет. В результате наивный работник лишился должности, а студент расположился на скамье подсудимых.

В середине октября 2008 года суд признал человека, прятавшегося под ником A-Killer, виновным по 3-й части статьи 146 УК РФ. Учитывая положительные характеристики, а также отсутствие судимостей и материальной выгоды от содеянного, суд приговорил виновного к двум годам лишения свободы условно. Между прочим – первый приговор, вынесенный в России за размещение компьютерной игры в Интернете. Миллионные убытки Ubisoft вынудили компанию использовать в последующих играх драконовские системы DRM-защиты. Сейчас от них, к счастью, отказались.

Если флибустьерское происхождение Crysis 2 сразу бросается в глаза, то ворованная Assassin's Creed почти неотличима от легальной версии.

ИЗ КОЛБАСНЫХ ОБРЕЗКОВ

Часто разработчики выпускают бета-версии своих будущих хитов официально. Например, для настройки серверов или для полировки баланса в мультиплеере. Бета-тесты бывают открытыми – в таком тестировании поучаствовать может любой желающий. А бывают закрытыми, когда доступ к тельцу игры предоставляется лишь ограниченному кругу лиц. Это могут быть игроки, которые оставили заявку на участие в тесте заранее и прошли отбор. Могут быть покупатели предыдущего проекта разработчиков. Ну а могут быть просто везунчики, попавшие под раздачу ключей. Так вот, взлом закрытой беты какого-нибудь хита – весьма популярное занятие среди людей, которым больше нечем заняться.

В 2010 году в файлообменниках оказались мультиплеерные бета-версии сразу двух потенциальных хитов – StarCraft 2 и Test Drive Unlimited 2. Народные умельцы быстро научились запускать StarCraft 2 без ключа. Вскоре даже появилась утилита, включающая возможность играть с компьютером (по умолчанию AI был отключен). Фактически, пираты собрали что-то вроде однопользовательской демки.

Такая же участь постигла бета-версию Test Drive Unlimited 2. Китайцы выложили игру в открытый доступ и прикрутили к ней возможность кататься по карте в гордом одиночестве. В отличие от StarCraft 2, в которой был почти финальный геймплей, взломанная Unlimited 2 оказалась довольно сырой. Многие скачавшие даже ошибочно подумали, что примерно такой будет финальная версия. Однако разработчики полностью переработали управление, искоренили баги, и новая Test Drive получилась замечательной. Яркий пример того, что не стоит судить об игре по ее нелегальной бете.

HALF-LIFE 2: ЦЕНА ЛЖИ

НЕМЕЦКИЙ ХАКЕР РАЗДОБЫЛ ИСХОДНЫЙ КОД И ПРЕ-АЛЬФА ВЕРСИЮ ИГРЫ ЗА ГОД ДО РЕЛИЗА

Шумиха вокруг Assassin's Creed и Crysis 2 не идет ни в какое сравнение с бучей, которая поднялась осенью 2003 года. С компьютеров Valve был похищен исходный код, модели, уровни, текстуры и много чего еще из, пожалуй, самой ожидаемой игры того времени – Half-Life 2. Этот слив будут обсуждать, наверное, еще десятилетиями.

Игра, которая должна была выйти изначально 30 сентября 2003 года, но переехала на 2004 год, все-таки вышла через несколько дней после заявления о переносе. Неофициально, нелегально и слегка не в том виде, в каком ее очень долго ждали. Многие еще помнят внезапное появление на пиратских развалах таинственной версии Half-Life 2 аж на двух CD-дисках. Без сюжета, без связных уровней, зато с кучей знакомых по скриншотам карт, кое-каким оружием, противниками и возможностью заглянуть в самую душу будущего хита. Вряд ли копание в разрозненных кусках контента и шатание по пустым локациям можно было назвать геймплеем. С другой стороны, в нудных «раскопках» присутствовала какая-то своя романтика. Ощущения, безусловно, весьма странные. Как будто бы ты вырос в «деревне Гадюкино» и внезапно в числе немногих попал на стройку первого в ближайшем городе торгово-развлекательного центра. Здесь будут эскалаторы, а здесь – кинотеатр на восемь залов. Вам никогда не приходилось испытывать одновременно чувства первооткрывателя и папуаса посреди магазина с компьютерами? Значит, осенью 2003-го вы либо были далеки от компьютерных игр, либо пре-альфа Half-Life 2 по какой-то странной траектории обошла вас стороной. На самом деле, ковыряться в недоделанной Half-Life 2 можно было сутками. Версия включала несколько готовых эпизодов с реальным геймплеем (их Valve показывала на выставках вроде E3). Множество пустых и незаселенных локаций. Плюс, какое-то количество сугубо технических уровней для внутреннего тестирования. Здесь можно было посмотреть анимацию, поиздеваться над противниками и оценить общий уровень физики в игре. Была даже карта с багги, на котором Гордон через год будет рассекать по 17 шоссе.

Вместе с Half-Life 2 в Интернете очутились материалы из ремейка первой Half-Life и почти готовая версия Counter Strike: Condition Zero от Ritual Entertainment. Последнее, признаться честно, оказалось редкостной дрянью. Как же получилось, что главный шутер начала века попал в руки немецкого хакера? Очень просто. Попробуем восстановить хронологию событий.

11 сентября 2003 года. Неизвестный злоумышленник взломал рабочий почтовый ящик Гейба Ньюэлла – главы Valve. Здесь надо сказать, что безопасность компьютера Гейба в частности и локальной сети Valve в целом оставляла желать лучшего. Разработчики явно не задумывались, что они могут подвергнуться атаке извне.

12-23 сентября 2003 года. Воспользовавшись дырой в безопасности Outlook, злоумышленник получил прак-

Ледокол «Борей» так и остался в недрах украденной версии Half-Life 2. В Half-Life 2: Episode Three, если игра когда-нибудь выйдет, «Борей» должен стать основным местом действия.

Вот такого злодея можно было найти в сборке Half-Life 2003 года.

НЕДАВНО ХАКЕР ПРИНЕС VALVE ПУБЛИЧНЫЕ ИЗВИНЕНИЯ. «ЕСЛИ БЫ Я МОГ ИСПРАВИТЬ СВОЙ ПРОСТУПОК, ТО ИСПРАВИЛ БЫ. Я ДО СИХ ПОР СОЖАЛЕЮ О СОДЕЯННОМ».

тически полный доступ к компьютерам компании. На взломанной машине установлены программы, отслеживающие ввод с клавиатуры, средство удаленного администрирования и другой шпионский софт. За несколько дней копии папок с контентом и исходниками игры были перекачаны на компьютер хакера.

24 сентября 2003 года. Valve официально заявляет, что релиз Half-Life 2 переносится с 30 сентября на весну 2004 года. Игровые журналисты и форумные критики активно смешивают Гейба и Valve с грязью.

25 сентября – 2 октября 2003 года. В Интернете начинают появляться куски исходного кода игры. Valve и соображающая игровая общественность понимают, что пахнет скандалом и провокацией.

3 октября 2003 года. Гейб Ньюэлл подтверждает, что исходники Half-Life 2 похищены, но весь остальной контент якобы на месте. Ньюэлл рассказывает, как похитителям удалось проникнуть на компьютеры компании, выставляя Valve на посмешище («Нубы, ламеры, чайники!» – крик из галерки).

Перенос игры связывают именно с хищением исходного кода.

7-10 октября 2003 года. БА-БАХ!!! В файлообменниках появляются относительно рабочие версии Half-Life 2 с уровнями, моделями, текстурами и звуком. Анонимный хакер публично уличает Valve во лжи, уверяя, что это все, что находилось на компьютерах компании в середине сентября. В 2003 году сборка финального релиза была бы невозможна ни при каких обстоятельствах. Похититель оправдывается, что выложил файлы в сеть только из-за того, что его любимая компания нагло врала фанатам.

Далее следует долгое расследование с участием ФБР, оскорбленного Гейба Ньюэлла, с ложными обысками и попытками выманить похитителя в США. Им оказался немецкий хакер Аксель Гэмбе. Германский суд приговорил Акселя к 2 годам условного заключения. Недавно хакер принес Valve публичные извинения. «Если бы я мог исправить свой проступок, то исправил бы. Я до сих пор сожалею о содеянном».

Примерно в такое положение попали работники Valve в сентябре 2003 года.

City 17 к финальной версии сильно изменился.

Ранний вид ядра цитадели.

ПИСЬМО СЧАСТЬЯ ОТ CD PROJEKT

Некоторые разработчики пытаются подстраховаться от взломов и утечек заранее. Например, польская компания CD Projekt объявила войну интернет-злоумышленникам еще прошлой осенью. Любой, кто решит заполучить The Witcher 2 незаконным путем, вскоре рискует обнаружить в почтовом ящике письмо из юридической компании. В письме будет, во-первых, уведомление о незаконном скачивании контента. Во-вторых, предложение заплатить огромный штраф. В одном из интервью представители CD Projekt подтвердили, что ведут переговоры с юристами. Правда, не совсем понятно, каким образом планируется отслеживать нарушителей авторских прав. Ведь ранее разработчики уверяли, что в The Witcher 2 не будет какой-либо DRM-защиты.

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ПИРАТСКИЕ ИГРЫ 2010 ГОДА

Недавно были опубликованы данные о самых популярных играх, нелегально скачанных через Интернет. Информация собиралась с множества торрент-трекеров по всему миру. Разумеется, реального положения вещей эти данные не отражают. Ведь есть еще локальные файлообменники, друзья с флешками, палатки с дисками от дяди Коли и сотни других способов нахлобучить разработчиков и издателей. Тем не менее, приблизительные выводы о предпочтениях пиратов сделать можно.

1. Call Of Duty: Black Ops – 4.2 млн скачиваний
2. Battlefield: Bad Company 2 – 3.9 млн скачиваний
3. Mafia 2 – 3.5 млн скачиваний
4. Mass Effect 2 – 3.2 млн скачиваний
5. StarCraft 2 – 3.1 млн скачиваний

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

S.T.A.L.K.E.R. – самый ожидаемый долгострой на постсоветском пространстве. До релиза игра успела обрасти множеством легенд и слухов. Разработка велась с 2001 года и с горем пополам завершилась в 2007-м. За это время в сеть успело попасть несколько альфа-версий «Сталкера».

Самая ранняя сборка датирована 2002 годом. Тогда игра называлась Oblivion Lost и не имела ничего общего с Зоной, Чернобылем и аномалиями. По одной из версий, техническая демка была выложена работниками GSC на одном из геймдев-форумов.

В 2003 году разработчики, рекламы ради, выложили в сеть новую сборку с измененной концепцией. В пре-альфе было два уровня («Кордон»,«НИИ») и несколько видов противников.

Последний билд S.T.A.L.K.E.R., попавший в Интернет до релиза, значится под номером 1154. Версия включала те же две слегка доработанные локации, 6 новых видов оружия, мультиплеер и транспорт в виде старенькой «Нивы».

Так S.T.A.L.K.E.R. выглядел в 2002 году.

DOOM 3

Ранняя альфа-версия Doom 3 оказалась в публичном доступе по вине «жестянщиков» из ATI. Кто-то из сотрудников компании случайно записал файлы с игрой на диск с техническими демонстрациями. Очень скоро пользователи Интернета смогли приобщиться к нескольким картам от наисвежайшего проекта от id Software. Причем российские пользователи могли не просто приобщиться, а одними из первых купить новую игру: ловкие отечественные пираты начали продавать скромную альфу под видом финального релиза.

В результате инцидента id разорвала партнерские отношения с производителями «Радеонов» и подружилась с Nvidia. Альфа состояла из нескольких уровней, продемонстрированных на E3 2001, и пары технических локаций. Утечка сыграла как id, так и производителям «железа» только на руку. Doom 3 действительно поражала воображение, а ее системные требования заставляли задуматься о неминуемости апгрейда.

НЕ ИЩИТЕ СМЫСЛА

Некоторые игры ждут настолько сильно, что порой случаются курьезы. Недавно из стен BioWare утекла демоверсия Dragon Age 2, причем за считанные дни до официального выхода демки. Слегка тормозной, глючный, да еще и немецкий кусочек геймплея моментально разлетелся по особо любопытным компьютерам мира. Локализованная демка появилась буквально через пять суток, так что особой огласки инцидент не получил.

UNREAL 2

В 2001 году в сеть попала демка другого потенциального хита – Unreal 2. И снова версия с E3 2001. Опять отличилась ATI? Доподлинно неизвестно. Виновники неизвестны до сих пор и вряд ли теперь когда-нибудь будут названы. Учитывая, что сотрудники id однажды обмолвились, как кто-то из ATI по невнимательности оставил в их офисе на ноутбуке версию Unreal Warfare (будущая Unreal Tournament 2003), не удивимся, если канадцы отличились и во второй раз.

В демке отсутствовали монстры, зато присутствовала отличная для 2001 года графика. В общем-то, ничего интересного, кроме технологий, в ранней версии Unreal 2 не было. Но начало века было временем прорывов именно в области визуализации. Впечатлительные геймеры бегали по пустым уровням, снимали красивые скриншоты и вешали их на рабочий стол.

УЧИТЫВАЯ, ЧТО СОТРУДНИКИ ID ОДНАЖДЫ ОБМОЛВИЛИСЬ, КАК КТО-ТО ИЗ ATI ПО НЕВНИМАТЕЛЬНОСТИ ОСТАВИЛ В ИХ ОФИСЕ НА НОУТБУКЕ ВЕРСИЮ UNREAL WARFARE (БУДУЩАЯ UNREAL TOURNAMENT 2003), НЕ УДИВИМСЯ, ЕСЛИ КАНАДЦЫ СЛИЛИ И UNREAL 2.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

В середине 2005 года, задолго до поступления в официальную продажу, пиратам удалось умыкнуть альфу пятых «Героев», созданных студией Nival под присмотром Ubisoft. Версия оказалась очень ранним билдом годичной давности. Сборка была основана на старом дизайне юнитов и интерфейса.

Тем не менее, недоделанная игра не ускользнула от пристального разбора целевой аудиторией.

В альфе отсутствовали опции графики, некоторые текстуры, оптимизация и прочие необходимые приличной игре вещи. Зато был какой-никакой геймплей. Можно было путешествовать по карте, сражаться с AI и собирать артефакты. ■

ПЕЧАЛЬНЫЙ КОНЕЦ

Цифровые кражи не обошли стороной даже Blizzard. Сначала с компьютеров компании умыкнули документацию с планами на будущее. Затем на всеобщее обозрение была выставлена недоделанная версия концовки StarCraft 2: Heart of the Swarm. Часть сцен в ролике заменена набросками и раскадровками, но общее представление о финале сделать можно уже сейчас. Утечка, скорее всего, произошла по вине компании The Third Floor, делавшей видео для Wings of Liberty. Blizzard отказывается от комментариев. Судя по тому, что ролик моментально исчез в YouTube, можно сделать вывод, что в сеть попала отнюдь не подделка.

Автор:
Сергей Думаков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

А ведь она не обманывала, когда пела свою веселую песенку – Still Alive как есть.

PORTAL 2

ГЛАВНОЕ МЕЖПРОСТРАНСТВЕННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ГОДА

- **ЖАНР:** Puzzle/First-Person Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve, Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Бука
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8600 или аналогичный по мощности Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thinkwithportals.com

Любопытно наблюдать за тем, как Valve постепенно превращается в новую Blizzard: первые признаки подобной метаморфозы можно было заметить несколько лет назад, когда студия выпустила мощнейший сборник Orange Box – ни одного лишнего байта, ни секунды времени, потраченного впустую. С выходом Portal 2 статус команды Гейба Ньюэлла оформился окончательно. Ознакомившись с самым, пожалуй, ожидаемым сиквелом текущего года, авторитетно заявляем: в Valve просто не умеют делать плохие игры. Да что там говорить, они и хорошие делать не умеют: у этих людей получаются только шедевры, настоящие индустриальные столпы.

Portal сама по себе была гениальной игрой: это сейчас все говорят, что имея в кармане такую идею, Ньюэллу оставалось только запастись кошельком побольше. На самом же деле испортить идею было делом плевым – кто не верит, может лишний раз вспомнить Prey, где тоже фигурировала система порталов. Основу успеха Portal заложили сценаристы – именно благодаря закадровой истории интерес к пространственным головоломкам не угасал всю игру, именно необычный нарратив заставлял раз за разом повторять не такой уж большой (будем честны) арсенал

В ОДНОМ КАДРЕ PORTAL 2 БОЛЬШЕ СОБЫТИЙ И ИНФОРМАЦИИ, ЧЕМ ВО ВСЕЙ ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

Головоломки в игре хоть и простые, но почти всегда – многоходовые и яркие.

УИТЛИ

«Аааааа! Нет-нет, все нормально, просто я посмотрел вниз. Не рекомендую этого делать… ааааааааа! Прошу прощения, я снова туда посмотрел».

«Отвернись. Серьезно, я не могу делать это, когда ты смотришь вот так».

«Они говорили мне не делать этого, иначе я умру. Они вообще про все так говорили. Какой тогда смысл был пичкать меня всеми этими приборами, не понимаю».

«Продолжай проходить тесты, и помни: ты меня не видела».

«Кооооосмоооос!!»

ПОХОЖЕ НА: Portal, Half-Life 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока

В секретных комнатах можно найти не только прекрасные граффити, но и зашифрованные звуковые послания.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	10
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
СТАБИЛЬНОСТЬ	10

Отличный сюжет, умные диалоги, изысканные пространственные головоломки, великолепный режим совместной игры.

Старина Source работает на пределе возможностей.

ИДЕАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ГЕНИАЛЬНОЙ ИГРЫ.

10
гениально

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

В России Portal 2 издается в двух вариантах, «светлом» и «темном». В «Темное» издание включены: DVD-диск с игрой; стереокартинка (она же – обложка dvd-бокса), которую после распаковки можно использовать в качестве наклейки; головоломка (пятнашки); три уникальных наклейки; первая часть игры на отдельном диске; уникальные скины для роботов в сетевой игре; дополнительные материалы на отдельном диске. В «Светлом» издании «пятнашки» заменены на специальный значок. Кроме того, в нем другая обложка и свой набор наклеек.

туннельных трюков, чтобы добраться из точки А в точку В. И вряд ли этот подход та же Valve применила бы тогда, в момент создания Orange Box, к своему флагманскому продукту – серии Half-Life. Слишком рискованно, слишком необычно, слишком дерзко: где это видано, чтобы игра общалась с покупателем языком Дугласа Адамса? к чему все эти шуточки, длинные слова и тонкий интеллигентный юмор?

Я ВЫТАЩУ НАС ОТСЮДА

Оказалось, что очень даже к чему. Пусть и хорошая, но все же модификация Half-Life 2 оказалась ярче и интересней самой Half-Life 2: Portal получила прекрасную критику, получила невероятное количество наград и была буквально деконструирована на цитаты огромным сообществом фанатов. А когда продолжение Portal было официально подтверждено (это случилось в феврале 2008-го), у всех возник простой вопрос: что же все-таки станет с экспериментальной игрой, если она вдруг получит взрослый бюджет? Что, в конце концов, важнее самой Valve – независимость или лоск блокбастеров?

Что ж, все опасения были напрасны. Portal 2 выглядит так, как и должен выглядеть идеальный сиквел: первая часть, которой уделили должное количество внимания и сил, умноженная на всю мощь вселенной Half-Life. В оригинале на родство с популярной вселенной лишь намекали, в сиквеле соперничеству двух мощных научных корпораций отводится одно из центральных сюжетных мест. Portal 2 настолько похожа на Half-Life 2 визуально, что в некоторые моменты даже хочется протереть глаза: а не здесь ли мы не так давно ходили с монтировкой наперевес? Игра вообще разрослась вширь настолько, насколько только ей позволяют технические рамки: в одном кадре Portal 2 больше действия, событий и информации, чем во всей первой части. Куда только делись маленькие каморки камер и монохромно-унылая расцветка лабораторных локаций: первая глава Portal 2 за десять секунд вихрем проносится по былому однообразию, демонстрируя потрясенному игроку заспанную Челл, локальный апокалипсис и болтливый рельсовый модуль персональности Уитли, который, управляя небольшой комнатой, разносит немалую часть испытательных лабораторий вдребезги и выводит нашу старую знакомую на поверхность. Даже темп повествования Portal 2 точно такой же, как в Half-Life: оторваться от игры вас заставит разве что необходимость перекусить или внезапно подкравшаяся полночь – с предполагаемой сюжетной колеи игра съезжает в первые же минуты.

Если верить игре, Aperture с самого начала занималась не только занавесками для душевых.

На официальном форуме игры есть даже специальная тема: «Мне удалось залить портальным гелем весь уровень! А вам?»

ДВЕСТИ ЛЕТ СПУСТЯ

Для тех, кто не знаком с прекрасным комиксом, охватывающим события

между двумя частями игры: после битвы с Глэдос героиня, едва увидев солнечный свет, вновь оказывается в недрах лаборатории – туда ее волокут роботы, даже в отсутствие своей королевы продолжающие выполнять свои обязанности. Челл помещают в специальную релаксационную камеру, где ей суждено погибнуть: в отсутствие Глэдос поддерживать в изолированных помещениях микроклимат некому. Однако чудом оставшийся в живых инженер лаборатории ценой собственной жизни запускает систему жизнеобеспечения, которая спасает Челл, погрузив ее в бесконечный (как кажется отчаявшемуся инженеру) сон. Пролог Portal 2, впрочем, демонстрирует, что рисковал парень не зря: по прошествии пары сотен лет весь комплекс начинает разваливаться на куски, в результате чего Челл приходит в себя и с помощью вышеупомянутого Уитли находит-таки выход из ловушки. Правда, в результате побега парочка натыкается на останки Глэдос – которая драматичным образом оживает и снова берет управление лабораторией под свой маниакально-депрессивный контроль. Уитли гибнет в лапах монстра, Челл вновь оказывается в роли подопытной.

КРИК ИЗ ПРОШЛОГО

С момента последнего посещения тестовых камер, однако, многое изменилось. В лаборатории царят разруха и запустение, комплекс буквально

Наглядный образчик взаимодействия «прыгающего геля», утяжеленного грузового куба и огромной стеклянной клетки.

Одно из самых запоминающихся испытаний, настоящие острова смерти.

КЕЙВ ДЖОНСОН

«Если вы вдруг вляпались в наш «прыгающий гель», могу сказать одно: не надо вляпываться в наш прыгающий гель. Мы еще сами не до конца понимаем его природу, но уже сейчас ясно одно: он живой, и ему не по вкусу человечий скелет».

«Для тех, кто записался на тест с инъекцией ДНК богомола, у меня две новости – хорошая и плохая. Плохая: мы больше не проводим этот тест. Хорошая: у нас есть новый, более интересный тест для вас – сражение с армией людей-богомолов!»

«Эти штуки сделаны из асбеста. Так что если вы вдруг заметите у себя затруднение дыхания или сильные приступы кашля – немедленно сообщайте нам, потому что это не побочный эффект эксперимента. Это асбест».

«Если вы член группы «Кеплер-7», то хочу сообщить, что мы имплантировали в ваш череп небольшой микрочип размером с почтовую марку».

«В кофе, который мы вам давали, подмешан флюоресцентный кальций, чтобы мы могли отслеживать нейронную активность вашего мозга. Это, конечно, может привести к определенным негативным последствиям, но не переживайте! Серьезно – именно переживания запускают эти процессы».

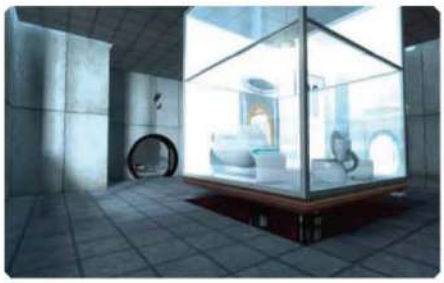
ТЫ МОНСТР.

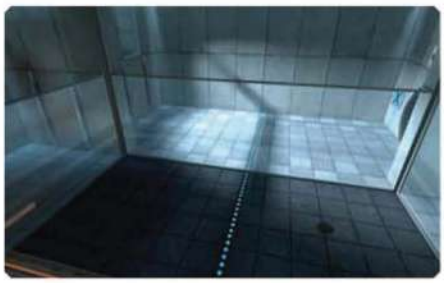
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА ГЛЭДОС – ГЛАВНОЙ ГЕРОИНЕ ИГРЫ

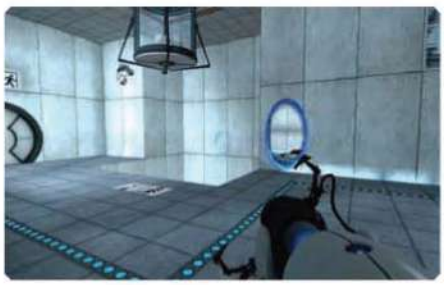
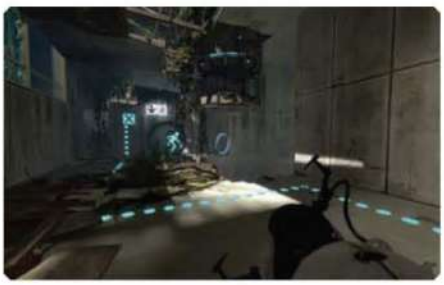
дышит на ладан: сквозь стены знакомых комнат проросла зелень, половина устройств не работает, обрушившиеся лестницы ведут в пустоту, пол под ногами ходит ходуном и может обрушиться в любую секунду. Ощущение беспросветного одиночества, которое постоянно ощущалось в первой части игры, здесь возведено в абсолют – тут не просто «ты остался один», тут мрачное «ты здесь один давным-давно». Даже когда Глэдос ненадолго берет бразды правления в свои руки и пытается восстановить комплекс, это выходит у нее очень неуклюже – слишком масштабны разрушения, слишком долго лаборатория оставалась покинутой. Гулять по таким коридорам довольно жутковато – картина, нарисованная сценаристами Valve, слишком фантастична и слишком реальна одновременно. Апогея этот науко-футуристический декаданс достигает во второй трети игры, когда героиня попадает на нижние уровни исследовательского комплекса и посещает старые заброшенные офисы Aperture пятидесятых, семидесятых и восьмидесятых годов – со всей присущей тому времени обстановкой, техникой и голосом отца-основателя компании Кейва Джонсона из репродукторов. Скорость, с которой разработчики рассказывают нам историю продавца занавесок для ванной, выкупившего в свое время старую соляную шахту, впечатляет – за какой-то час мы узнаем, как этот амбициозный человек построил научную империю, разорился, обнаружил у себя смертельную болезнь и сошел с ума (причем неочевидно, что именно в такой последовательности). Именно во вре-

РУИНЫ

Некоторые из комнат Portal 2 мы видели раньше. Правда, в несколько ином виде.





ЧЕЛЛ ЗА ДОЛЮ СЕКУНДЫ ПРЕОДОЛЕВАЕТ СТОМЕТРОВЫЕ ПРОПАСТИ, ПРЫГАЕТ НА ВЫСОТУ НЕБОСКРЕБА И ВООБЩЕ СТАНОВИТСЯ ПОХОЖА НА ШАРИК В АВТОМАТЕ ДЛЯ ИГРЫ В ПИНБОЛ.

К сожалению, с гелями дают поиграть не так долго, как бы того хотелось. Хотя уже сейчас можно себе представить, каких уровней из всего этого великолепия понастроит фан-сообщество.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ПОДОШЛИ К ЧИСТОМУ ИСКУССТВУ НАСТОЛЬКО БЛИЗКО, НАСКОЛЬКО ЭТО ВООБЩЕ ВОЗМОЖНО.

ИСТОРИЯ APERTURE SCIENCE

1943 – Сотрудник небольшой торговой компании Aperture Fixtures Кейв Джонсон получает награду «Лучший продавец душевых занавесок года».

1944 – Джонсон выкупает старую соляную шахту в штате Мичиган.

1947 – Aperture Science получает награду «Лучшая новая научная компания года» – вероятно, в этот год Джонсон стал главой компании и сменил ее название.

1949 – Журнал Mechanical Engineering World Journal ставит Aperture Science на второе место в рейтинге ста лучших научных компаний мира.

1952 – Компания получает звание «Подрядчик года» от Министерства обороны США.

1953 – Официально Aperture Science продолжает свою деятельность исключительно как производитель занавесок для душа: «ранняя линейка продуктов предлагает очень низкотехнологичный портал для выхода и входа в душевую». По легенде, название было выбрано лишь для того, чтобы занавески казались более гигиеничными.

1954 – Компания во второй раз получает награду «Подрядчик года» от Министерства обороны США.

1956 – Американское правительство заключает с компанией Aperture официальный контракт на поставку «занавесок для душа во все роды войск, за исключением флота».

1957–1973 – Согласно официальной информации, в течение этих пятнадцати лет Aperture Science занимается разработкой и продажей душевых занавесок.

1974 – Глава компании Кейв Джонсон получает отравление ртутью во время секретной разработки материала, из которого он собирался произвести семь смертельных занавесок для душа в подарок каждому члену Комитета по ассигнованию морского флота.

1976 – У Кейва Джонсона отказывают обе почки. С тяжелым поражением мозга, умирающий, отказывающийся верить, что время не течет в обратном направлении, Джонсон представляет программу разработки и исследований, состоящую из трех инициатив. Результаты, по его словам, «гарантируют непрерывный успех Aperture Science, простирающийся в быстро приближающееся далекое прошлое». Первой инициативой стал «Контрприём Геймлиха» – надежный способ препятствования приему Геймлиха (известный способ спасти задыхающегося человека, применяется для удаления инородных тел верхних дыхательных путей и особенно эффективен при их полной обструкции). Вторая инициатива – фонд «Забери желание», благотворительная организация, которая должна была скупать желания у родителей смертельно больных детей и распространять их среди лишенных желаний, но в остальном здоровых взрослых. Третья инициатива, как утверждал сам Джонсон, «что-то типа разрыва в материи пространства… который… ну, вообще-то, я не знаю, нечто, что должно помочь с занавесками для душа, я считаю. Я не настолько проработал эту идею, как со «сбором желаний».

1981 – Прилежные инженеры Aperture завершают работу над инициативами «Контрприем Геймлиха» и фондом «Отбор желаний». Компания анонсирует свои идеи на помпезной церемонии, куда были приглашены представители многих телекомпаний. Однако, несмотря ни на что, эти продукты становятся крайне непопулярными. После нескольких преданных огласке случаев смертельного удушья и проблем с отчаявшимися больными детьми, старшие должностные лица компании предстали перед следственным комитетом Сената. Во время этих разбирательств один из работников Aperture упоминает, что достигнут некоторый прогресс в работе над «Третьей инициативой» – «произвольный квантовый туннель сквозь физическое пространство приблизительно человеческого размера (с возможным применением в качестве занавесок для душа)». Комитет мгновенно отозвал все свои претензии, а Aperture получила бессрочный контракт на продолжение тайных исследований в рамках проектов «Портал» и «Контрприем Геймлиха».

1981–1985 – Работа над проектом «Портал». Несколько высокопоставленных членов ФАТХ (FATAH, «Движение за национальное освобождение Палестины» – до 1988 радикальная террористическая палестинская организация) умирают от удушья, подавившись кусками баранины, несмотря на своевременно оказанную телохранителями первую помощь.

1986 – До руководства Aperture доходят слухи, что другой крупный подрядчик министерства обороны, Black Mesa, ведет разработку схожей портальной технологии. В ответ на это Aperture начинает вести работы по созданию Генетической формы жизни и дисковой операционной системы (GLaDOS) – искусственного интеллекта, способного ускорить исследования.

1996 – После десяти лет, потраченных на создание более или менее работоспособной версии дисковой операционной системы GLaDOS, начинается работа над компонентом генетической формы жизни.

1998 – В то время как сотрудники компании участвуют в акции «Приведи дочку на работу», не проходивший до этого никаких проверок искусственный интеллект активируется в первый раз. Во многих смыслах первоначальный тест прошел успешно: самосознание возникло у GLaDOS всего за одну пикосекунду после включения. «Успешная» фаза длится еще две пикосекунды, после чего GLaDOS захватывает управление комплексом, запирает весь персонал внутри и начинает непрерывный цикл тестов и испытаний. Ее цель – обогнать ненавистную Black Mesa в гонке по разработке функциональной технологии порталов. Несколько дней спустя гонку проиграли обе компании: Black Mesa успешно открывает межпространственные врата, через которые инопланетная раса Combine проникает в наш мир и за восемь часов полностью захватывает его.

мя этой прогулки мы посетим гигантскую пристань, с которой отправился в небытие ледокол «Борей» – концентрация открытых, по-настоящему эпических локаций в этой части игры огромна. Местные пейзажи – уходящие ввысь башенные краны; безразмерные доки; хлипкие лестницы, ютящиеся на крутых, похожих на скалы, стенах, – настолько завораживают, что назад, в лаборатории, не хочется совсем. Тем не менее, вернуться придется: самое интересное все же именно там.

Умирать в Portal 2 не страшно – игра несколько раз сохраняется даже в пределах одной комнаты.

МЫ НАШЛИ ЭТО НА ЛУНЕ

Во время вынужденной прогулки в прошлое Челл узнает об Aperture много нового – в том числе и знакомится с технологиями, над которыми работала компания в разные годы. Несмотря на то что различных нововведений в Portal 2 великое множество (это и запускающие игрока в полет кнопки-пружины, и преломляющие лазерные лучи стеклянные кубы, и гравитационные потоки), главными звездами сиквела выступают три вида геля. Первый из них, если верить игровым подсказкам, был получен инженерами лаборатории еще в середине пятидеся-

Даже скучные сборочные конвейеры и пневматические лифты в Portal 2 излучают харизму! А уж какая там сюжетная ветка, посвященная дефектным турелям…

Электронные
книги WEXLER

на правах рекламы

WEXLER.BOOK E5001

«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЁ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ

СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ

ЭКРАН 5"
АЛЮМИНИЕВЫЙ КОРПУС/ КОЖАНЫЙ ЧЕХОЛ
РАДИО И MP3
ИГРЫ
ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА БОЛЕЕ 200 ТЫС. КНИГ
ЧТЕНИЕ 11 ТЫС. СТРАНИЦ БЕЗ ПОДЗАРЯДКИ

wexler.
www.wexler.ru
мы вконтакте
ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60

тых годов: синий гель, превращающий любую поверхность, на которую он нанесен, в подобие батута – то есть подбрасывающий игрока вверх. Тонкость в том, что если такой гель нанести, скажем, на «утяжеленный грузовой куб», то предмет обретет те же свойства – буквально начнет прыгать, как сумасшедший (с этим моментом, кстати, в игре связана одна из самых изящных головоломок). Кроме того, с помощью порталов и гравитационных лучей гель можно переносить на расстояние, что дарит совершенно фантастические ощущения: с помощью порталов и геля бездонная шахта лифта вдруг оказывается потрясающим аттракционом – чувствуешь себя не то суперменом, не то десятилетним ребенком на американских горках. Но и это только начало: чуть позже выясняется, что через пятнадцать лет подопечные Джонсона (чуть ли не на основе лунного грунта) создали второй вид геля (ускоряющий), а еще через десять лет – третий, позволяющий открывать порталы на любой поверхности. Думаю, не нужно объяснять, какой сумасшедший дом начинается, когда все три вида гелей разрешают использовать одновременно – вместе с пружинами, лазерами, гравитационными лучами, движущимися панелями, энергетическими шарами и бог знает чем еще. Челл за долю секунды преодолевает стометровые пропасти, прыгает на высоту небоскреба и вообще становится похожа на живой шарик в автомате для игры в пинбол. Заключительные эпизоды Portal 2 – новая вершина игровой эволюции, ничего круче, красочней и веселее в индустрии на текущий момент просто нет.

Портрет Кейва Джонсона и стеллаж с памятными вещицами, которые расскажут о владельце Aperture немало интересного.

ГЛЭДОС

» «Раз уж яма, в которую мы летим, действительно так глубока, не могла бы ты одолжить мне свой ботинок? Просто помни, что тебе нужно приземляться на одну ногу, и все будет нормально».

» «Снаружи отличный денек! А вчера я вообще видела на поверхности оленя. Если ты справишься с этим тестом, я разрешу тебе подняться наверх и еще раз расскажу о том, как видела оленя».

» «Эта платформа, похоже, не рассчитана на человека твоего веса. Подожди, я добавлю пару нулей к ее максимальной грузоподъемности… кстати, хорошо выглядишь».

» «Мосты, которые ты видишь, созданы из солнечного света – прикоснись щекой к любому из них, и ты почувствуешь тепло солнца. Правда, заодно спалишь себе волосы – так что лучше не делай этого».

» «Когда ты умрешь, я выставлю твой труп в холле в виде скульптуры».

Бывшая соляная шахта по-настоящему огромна – причем в игре показан лишь маленький ее кусочек.

Не хватает только нацарапанной надписи «Здесь был Фриман» на одной из крановых опор.

ЭТИ ЧУДЕСНЫЕ ГОЛОСА

И, конечно же, рассказ об игре был бы неполным (и бессмысленным), если бы мы не упомянули об одном повествовательном приеме, который делает Portal 2 игрой абсолютно уникальной. Дело в том, что в ней действует всего лишь один одушевленный персонаж – и в то же время настолько живых действующих лиц в компьютерных играх мы не видели давно. Их немного, хватит пальцев одной руки, чтобы пересчитать, – но, черт возьми, как же не хочется расставаться ни с одним из них! Неподражаемый Уитли, отважный и трусливый одновременно (однажды этот маленький модуль чуть не лопнул от ужаса, включив в темноте встроенный в него фонарь), бесподобно озвученный британцем Стивеном Мерчантом; голос Кейва Джонсона («Я отвечу на все ваши недоуменные вопросы встречным вопросом: кто хочет заработать шестьдесят баксов?»), человека, получившего в 1943 году награду «Лучшему продавцу занавесок для душевых комнат». И, само собой, Глэдос – еще страннее, еще страшнее, еще безумней… еще смешнее. Ее можно слушать бесконечно, за ней можно буквально записывать («Фактически, я очищаю воздух в этих комнатах, вместо того, чтобы закачивать новый снаружи – то есть ты до конца своей жизни будешь дышать одним и тем же кислородом. Просто чтобы ты знала»)! В этом смысле с Portal 2 могут сравниться редкие книга или фильм – компьютерные игры в ее лице подошли к чистому искусству настолько близко, насколько это вообще возможно. Умудриться разыграть захватывающую дух многочасовую пьесу с одним живым актером – дорогого, знаете ли, стоит. Ну а если при этом игра умудряется оставаться игрой, да еще такой, которую сразу же после финальных титров хочется пройти заново, а потом опять, и опять, и опять… ну, мы об этом говорили в самом начале. Шедевр. Valve по-другому не умеет.

«НАУКА» – ЭТО ЗНАЧИТ «ВМЕСТЕ». КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ.

Как сделать идеальную игру еще лучше? Valve отвечают на этот вопрос просто: дайте возможность играть в нее двум людям одновременно. Режим совместного прохождения не просто дополняет оригинальную сюжетную кампанию Portal 2, а является ее полноценным продолжением: после того как Глэдос решает переключиться с живых подопытных на искусственно выведенных специально для этой цели механоидов, программа тестирования переживает второе рождение. Своенравный искусственный интеллект с самым лучшим в мире голосом на какое-то время даже забывает обо всех своих обидах – со стороны может показаться, что машина впервые за долгое время счастлива. Еще бы, ведь появилась возможность создавать более сложные испытания – а значит, и удовлетворение от успешных действий испытуемых тоже выросло.

Когда-то ты был турелью

Выглядит и играется все это, конечно, просто умопомрачительно. Будучи членом команды из двух роботов (вторым может быть либо случайный человек, которого игра подберет «на лету» сама, либо друг в Steam, что предпочтительней), каждый из которых укомплектован двусторонней портальной пушкой, ты вынужден думать за обоих: пусть для успешного прохождения и требуются совместные действия, главное, как и в сюжетных головоломках основной линии, понять принцип, увидеть решение. Поэтому обычно все выглядит следующим образом: забавные железяки оказываются в очередной комнате, долгое время озадаченно вертят по сторонам электронными головами и пытаются определить верную последовательность действий – после чего начинают суетиться, открывать порталы, жизнерадостно гибнуть, возрождаться и открывать порталы вновь. Каждый робот может отметить на локации определенное место, тем самым обратив на него внимание партнера – за это отвечает отдельная кнопка. Роботы также могут включать трехсекундный таймер, чтобы одновременно выполнить то или иное действие (в некоторых случаях нужна абсолютная синхронность), и обмениваться разного рода ужимками, которые не несут никакой смысловой нагрузки, зато здорово раздражают Глэдос («500 штрафных очков оранжевому!»).

А поговорить?

Головоломки в кооп-режиме разнообразны и за редким исключением не повторяют элементы друг друга. С одной стороны, они сложнее, чем в одиночной кампании, с другой – все так же интересны и максимально насыщены действием. Иногда трехмерный пазл и вовсе превращается в настоящий боевик: роботов выпускают за пределы тестовых камер и заставляют проходить какую-то невообразимую полосу препятствий в служебных помещениях лаборатории (сборочный конвейер охранных турелей многим запомнится надолго). Нет и ощущения, что играешь в ту же игру, только вместо двух порталов тебе разрешают открывать четыре: решения задач зачастую парадоксальны, они задействуют не просто две пары червоточин, но и честную физику двух взаимодействующих тел. Даже в условиях скудного функционала первой части кооп-режим был бы бездной новых ощущений, чего уж говорить о Portal 2 со всеми ее гравитационными тоннелями, гелями и панелями-пружинками! Так, в одной из комнат для успешного прохождения необходимо, чтобы два летящих навстречу друг другу робота столкнулись в определенной точке – подобное феноменальное отношение и к дизайну головоломок, и к игровому процессу вряд ли кого оставит равнодушным. Сами испытания разбиты на несколько частей, доступ к каждой из которых осуществляется из специального лобби: по мере прохождения в лобби становятся доступны новые головоломки и открывается доступ к любым из ранее пройденных. Там же на огромном табло ведется статистика пройденных роботами шагов (!) и там же несчастных собирают заново после того, как Глэдос уничтожает их в конце каждой главы. Глэдос, свободная от необходимости нянчиться с эмоционально неустойчивой человечиной, вообще, что называется, «зажигает» по полной: она читает роботам пространные нотации, делится с ними своими наблюдениями о человеческой природе и издевается над их низким интеллектом. В какой-то момент компьютеру становится скучно, и он пытается искусственно создать в команде дух нездоровой состязательности: «Оранжевый, ты мой любимый испытуемый!», «Синий, твой друг говорил про тебя ужасные вещи», «один из вас гораздо лучше другого» и все в таком же духе.

Оптом дешевле

Есть, правда, один нюанс, который слегка портит всю эту идиллическую картину: в режиме совместного прохождения игроку становится доступен магазин, в котором за реальные деньги можно купить своему роботу, скажем, забавный колпачок. Или новый скин на корпус, или флажок, или даже новую гримасу – нечто подобное мы видели в Team Fortress 2. Есть и совсем дикое предложение: скупить весь ассортимент сразу, заплатив в итоге сумму, практически равную стоимости самой игры! Зачем и кому это нужно – непонятно, тем более что некоторые предметы становятся доступны бесплатно по мере прохождения кампании… да и неважно, в конце концов, какого именно цвета твоя кракозябра на механических ножках. С другой стороны, кому-то, возможно, эта идея придется по душе – но общая продолжительность совместной игры все равно слишком мала, чтобы успеть получить удовольствие от созерцания собственной уникальности.

КАЖДЫЙ РОБОТ МОЖЕТ ОТМЕТИТЬ НА ЛОКАЦИИ ОПРЕДЕЛЕННОЕ МЕСТО, ТЕМ САМЫМ ОБРАТИВ НА НЕГО ВНИМАНИЕ ПАРТНЕРА.

ПОХОЖЕ НА: Operation Flashpoint: Dragon Rising, Ghost Recon
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков

Автор: Дмитрий Веселов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ЖАНР:** Tactical First Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** Высокие, ATI Radeon X1800 или NVIDIA GeForce 7800
- **ИНТЕРНЕТ:** www.flashpoint-game.com

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В ТАДЖИКИСТАНЕ

Уже вступление Red River собрано из одних штампов, утянутых то ли из подвалов Ридли Скотта, то ли с чердака Копполы. Вы моментально узнаете каждый: солнечно, чужая страна, в глаза бьет пыль, и шумят вертолеты. Рядом стоит взвод новичков, а в ухо орет чернокожий сержант американской национальности.

Команда идиотов.

НАДЕЖДА НА ЛУЧШЕЕ

Operation Flashpoint одна из тех несчастливых серий, которые во младенчестве потеряли своих мам и пап, то ли по неопытности родителей, то ли по коварству юристов. История повторяется раз за разом, издатели, как ведьмаки, уносят игры из отчих студий со всеми правами. Кому-то из них потом повезет больше (как, скажем, FarCry, которая досталась издателю Ubisoft), кому-то – меньше (как, к при-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

+ Определенный реализм, кооперативный режим, огромные карты.

– Недоделки, недодумки, идиотский искусственный интеллект.

МЕНЬШЕ, ХУЖЕ И ГЛУПЕЕ, ЧЕМ OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING.

6.0
нормально

меру, Painkiller – она попала к нищей австрийской JoWood).

Первое время казалось, что Operation Flashpoint удачливее прочих. В мире, где каждый издатель хотел собственный Modern Warfare, этот шутер угодил к англичанам из Codemasters и удостоился там особого отношения – у британцев не было другого военного боевика. Компания сунула бренду соску бюджета и пообещала, что выкормит из него блокбастер. Сиквел Operation Flashpoint должен был оправдать надежды и превзойти оригинал.

Тем не менее, два года назад Operation Flashpoint: Dragon Rising оказался скорее плох, чем хорош. Его ругали за искусственный интеллект, недоработки, скучные миссии. Но игра все равно многим понравилась, у нее даже завелись фанаты, которые ждали продолжение. Были шансы, что в «сиквеле сиквела» Codemasters учтет все ошибки. Что издатель наконец-то сможет выдать отличную Operation Flashpoint.

▲ *Белье висит, но гражданских почему-то нигде не видно.*

▶ *Рожи затянуты тряпками. Экономили на анимации лиц.*

▼ *Иногда у Red River все-таки получается быть красивой.*

ЧУВСТВУЕШЬ СЕБЯ СОБАКОЙ-ПОВОДЫРЕМ В СТАДЕ СЛЕПЫХ БАРАНОВ.

Естественно, уже с первых воплей сержанта над ухом, с первых кадров Red River, которые накрывают потоками штампов, становится ясно, что ничего не получилось.

БОМБИМ РАДИ МИРА

Это кооперативный тактический шутер, с классической формулой: игроки бегают солдатами армии США по территории восточной страны и выполняют приказы. Red River, правда, даже такую простую схему делает еще проще. Историю игре заменяет политическая ситуация, вместо героев – обезличенные манекены в военной форме.

Игра бросает вас в гипотетическую гражданскую войну в Таджикистане, куда с миротворческой миссией вторгаются вооруженные до зубов американские войска. Все перипетии сводятся к монологам уже упомянутого сержанта по радио. *«Второй взвод! Я хочу, чтобы вы захватили школу в центре поселка!»* От миссии к миссии интонации не меняются, разве что иногда он просит защитить точку, а не захватить.

Никакой драмы тут нет, но это не слишком важно. Похожие игры с подзаголовком «Tom Clancy's» десятилетиями обходились без нарративного барахла, и в Ghost Recon когда-то тоже не было персонажей – только достоверность, только хардкор. Можно списать полупрозрачную сюжетную обвязку на «реалистичность» Red River. Симулятору не обязательно развлекать игроков ни трагедией, ни комедией.

Прелести движка. Труп висит в воздухе, не касаясь грунта.

Я истек кровью в двух метрах от напарника. Он так и не подошел.

ДЬЯВОЛ В ДЕТАЛЯХ

Гораздо полезнее для жанра хорошее чувство вкуса. Лучшие симуляторы всегда чем-то напоминают чайные церемонии. Их атмосферу создают не интерес-

ЛИКБЕЗ

Самый первый Operation Flashpoint сделала чешская студия Bohenia Interactive. В 2001-м шутер поражал масштабом, он больше напоминал серьезный военный тренажер, чем игру. Там были большой открытый мир и десятки единиц военной техники, от танков до вертолетов. Через год Bohemia и правда сделает симулятор для военных под названием VBS1, который продаст американской армии.

Студия вряд ли сможет вернуть права на Operation Flashpoint, но в 2006-м они запустили свою новую серию Armed Assaut, сокращенно ArmA. Там выходят точно такие же суровые шутеры с гигантскими картами, тактическими боями и шикарным парком боевой техники. Несколько месяцев назад серия как раз обновилась аддоном ArmA 2: Operation Arrowhead.

ТАДЖИКИСТАН ВЫГЛЯДИТ КАК КВАДРАТНЫЕ КИЛОМЕТРЫ ПЕСТРОЙ ТЕКСТУРЫ, КОЕ-ГДЕ ПОРОСШИЕ ОДИНАКОВЫМИ ДОМИКАМИ И СКУЧНОЙ ТРАВОЙ.

ные герои с харизматичными злодеями, но музыка, внимание к деталям, умный, выверенный до мелочей, геймплей. К сожалению, если попробовать рассмотреть шутер как симулятор, его можно будет сравнить только с посиделками маргиналов за баночкой чифиря.

Red River груб и примитивен. Очевидно, что игру делали англичане – они настолько «американизировали» своих героев, что те кажутся карикатурами. Солдаты вставляют слово «Fuck» вместо запятых и глаголов, а чернокожий сержант, кажется, вот-вот достанет из кармана хот-дог и начнет жадно его есть, напевая гимн США.

Но самое неприятное – тут нет симуляторного уважения к мелочам. Игра шершавая, как подошва. Список мешающих недоделок можно долбить страницами. Вот, например: пули иногда врезаются в невидимые каркасы домов и предметов. Лечь на живот у солдат получается не везде и не всегда, ноги часто во что-то упираются и мешают как проклятые. Чтобы перелезть забор по колено высотой, надо нажать иконку «Перепрыгнуть препятствие», но она появляется по собственному желанию, чаще игнорируя заборы, чем нет. Раненым застилает глаза эффект сжатия видео – как в Kane & Lynch 2, картинка начинает распадаться на куски, притормаживать и «шуметь». Точно так же, как Kane & Lynch 2, это слепит и отвлекает.

Даже такая простая штука, как лечение партнеров, сделана в игре без любви и внимания. Ваш герой просто подбегает к раненому соратнику и несколько секунд держит у его носа или зада аптечку. Нет никакой анимации перевязки, аптечка просто лежит в руке, как животворящий крест.

ВЗВОД ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЭЛДЖЕРОНОВ

Между прочим, лечить народ приходится постоянно. Из-за относительной реалистичности Red River, как правило, вы сначала попадаете под огонь

ТАКТИЧЕСКИЕ ТОНКОСТИ

В вашем подчинении есть три бота, управление ими подвешено на меню, которое появляется с нажатием Caps Lock. Почти все опции там бесполезны. Команда «Атаковать с фланга» не работает. Можно, например, отдать приказ «Подавить огнем», пехотинцы начнут стрелять в указанном направлении, но обычно на врагов это не влияет (может быть, из-за того, что инсургенты тупее даже ваших солдат).

В результате, 9 из 10 звучащих приказов – это «Идите туда» или «Бегите за мной». Не слишком интересно.

Карты гигантские, до деревьев на горизонте можно добежать.

и только потом замечаете врага. Большая часть перестрелок проходит на расстояниях 100-300 метров, солдаты противника остаются точками на горизонте. В таких условиях очень легко поймать пулю, и совершенно не помогает тот факт, что каждый из ваших напарников – категорический идиот. Такое чувство, что в ваш взвод записывали людей с лоботомией – проходя Red River в одиночку чувствуешь себя собакой-поводырем в стаде слепых баранов. У вас есть определенные команды, подвешенные в меню к «Caps Lock». Вы лаете: *«Вперед, к этой точке!»* и, как всякие бараны, напарники подвисают. В лучшем случае, через пару секунд они двинутся к цели зигзагами. Бывает и по-другому. Пехотинцы периодически упираются лбом в стены, срезая путь сквозь каменное здание. В миссиях по охране конвоя они умудряются попасть под конвой.

ВАШИ «ДРУЗЬЯ» ИНОГДА ЛЕЧАТ ДРУГ ДРУГА, НО ПОЧЕМУ-ТО ИЗБЕГАЮТ СПАСАТЬ ВАС.

Напарники не умеют прятаться и постоянно ловят пули. Приходится бегать от тушки к тушке, махая животворящей аптечкой. Надо, кстати, заметить, что ваши «друзья» иногда лечат друг друга, но почему-то избегают спасать вас. Я ни разу не был перебинтован от смертельного кровотечения электрическим воином.
Игра сделана с расчетом на кооператив. Соло-миссий в кампании нет, и в каждом задании вы обречены на общество идиотов.

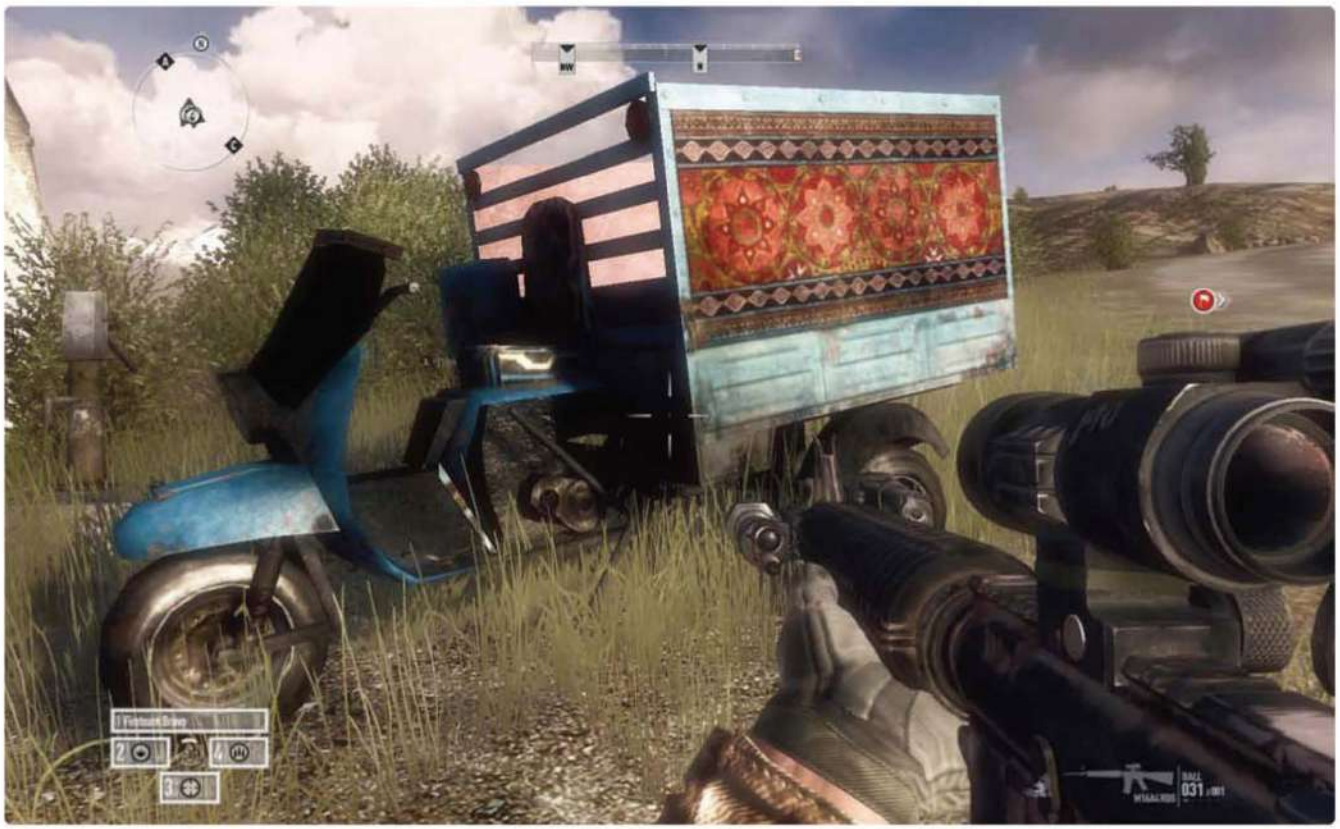
ЛУЧШЕ ГОР МОГУТ БЫТЬ ТОЛЬКО НОРЫ

Хорошо хоть с театром войны повезло. Таджикистан, страна на Памире, – одно из самых красивых мест на планете.

Классический таджикский транспорт, мотофургончик в коврах.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Codemasters делает отличные гоночные игры, такие как, например, Dirt и Grid. Operation Flashpoint – чуть ли не единственная их серия без трасс и быстрых машин, с помощью которой они пытаются закрепиться в жанре военных шутеров. Выходит не очень.



PC-ВЕРСИЯ

Мышка может вести себя странно, оставаясь слишком нервной даже на нижних границах чувствительности. Картинка выглядит устаревшей и в то же время требовательна к ресурсам, скорее всего, из-за гигантских карт. В целом, это не самый страшный порт на PC, но он мог бы быть лучше.

9/10 ее территории занимают горы, все остальное – нагорья, холмы и поля. Кажется, ее почти невозможно изобразить несимпатично, и, тем не менее, у Codemasters это почти получилось.

Их Таджикистан выглядит, как бугристые километры пестрой текстуры, кое-где поросшие одинаковыми домиками и скучной травой. Небо и горы все-таки радуют, однако освещение настроено странно. Воздух наполнен светящейся пылью, из-за которой картинка кажется замыленной.

Не во всех, но во многих миссиях земля очень светлая, солнце отражается из камней и стен, как из зеркал, и игра будто атакует вас светом, мешая и ослепляя. Глаз просто устает, пытаясь выцарапать из монотонно-белого экрана полезную информацию.

Может быть, так вышло из-за того, что картинка в Red River настроена под консоли. Вероятно, ей требуются задранная телевизионная цветность и контраст.

НЕПРИКРЫТАЯ РЕКЛАМА ARMA II

Ладно, пересчитаем потери. В Red River полно мелких недоделок: мешает невидимый каркас объектов, ноги, ругательства, шаблонные речи сержанта, отвлекает эффект плохо сжатого видео. Тут исключительно глупый искусственный интеллект, который портит одиночное прохождение. Наконец, от картинки устают глаза (для симуляции эффекта попытайтесь пять минут разглядывать муравья на светло-серых обоях).

Кроме того, тут нет полноценного мультиплеера. Только кооператив.

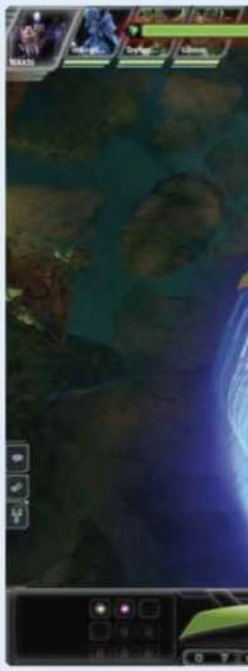
В общем, можно поставить свечку программистам и помолиться пришествию патчей. Можно не ложиться на живот. Следить за напарниками, чтобы не наделали глупостей. Попробовать привыкнуть к картинке. Можно даже купить еще три копии для друзей – в режиме кооператива игра наверняка покажется вам лучше. Но мы сомневаемся, что найдется много самураев, которые на это пойдут.

Operation Flashpoint: Red River очень хочется, чтобы ее считали крутой. Она катает на джипе под Disturbed, ругается чернокожим сержантом в наушниках, а иногда даже пытается хвастать горами Памира. Но на деле серия очевидно деградирует, как ребенок, выброшенный на улицу. Red River меньше, глупее, недоделаннее Dragon Rising. Игра-сирота, которую стоит вернуть Bohemia Interactive – к «маме и папе». ■

ТАДЖИКИСТАН НЕВОЗМОЖНО ИЗОБРАЗИТЬ НЕСИМПАТИЧНО, И, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, У CODEMASTERS ЭТО ПОЧТИ ПОЛУЧИЛОСЬ.

ПОХОЖЕ НА: Diablo, Diablo II
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков, многопользовательский (PvP) на 2-4 игроков

Автор:
Николай Третьяков



Крупное насекомое вызывает мелких приспешников и пожирает их, восстанавливая здоровье. Хорошо, что для победы тактику достаточно знать одному игроку в партии.

Босс, умеющий уходить в невидимость, – поразительная мерзость.

DARKSPORE

ЖИЗНЬ И УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДЬЯБЛОПОКЕМОНОВ В КОСМОСЕ

ЖАНР: Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Maxis
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 6200 или Radeon X1300 с 256 МБ ОЗУ
ИНТЕРНЕТ: www.darkspore.com

Вид, долго эволюционировавший в среде, чуждой для прародителя, сильно изменяется. Органы, для исходного существа жизненно важные, у его потомка превращаются в рудиментарные придатки, годные разве что для простейшей социализации (привлечения или отпугивания кого-либо). А то, что жизнь заставила нарастить, делает продукт эволюции весьма непохожим на «исходник» снаружи и совсем непохожим внутри.

Darkspore – результат эволюции Spore в среде экшн-RPG (благоприятствующей организмам вроде Diablo). От Spore осталось несколько процентов ДНК – рудиментарный конструктор существ, объединенных названием «генетические герои». Рудиментарный – потому что создавать тварей заново нельзя. «Скелеты» существ не изменить; можно только добавлять щупальца, глаза (не дополнительные, а, гм, накладные) или ступни, и регулировать их размер. При желании можно и заново раскрасить своих бойцов.

ПРИШЕЙ МНЕ МЕЧ

Смысл приставлять могучую третью ногу отчетливо женственному летающему гуманоиду? Естественно, в «статах», которые нога добавляет. Все сменные отростки, антенны, жала и жвала – эквиваленты мечей, посохов и наплечников из фэнтези-RPG. В Darkspore применяется ГОСТ'овская цветовая схема для предметов – редкие модификации синие, «эпики» – фиолетовые. Что замечательно, отростки можно отрывать от одного героя и прививать другому, потратив небольшое количество ДНК (местной валюты; вставьте шутку про банк спермы). Универсальных частей тела не так уж и много, большая часть причиндалов приживается только на существах определенного типа. Как покемоны (которые могут быть водными, земляными и черт знает какими еще),

ОТ SPORE ОСТАЛОСЬ НЕСКОЛЬКО ПРОЦЕНТОВ ДНК – РУДИМЕНТАРНЫЙ КОНСТРУКТОР СУЩЕСТВ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.5

Разнообразие героев, дающее большие тактические возможности для кооперативной игры и PvP, качественная графика и звук.

Darkspore – игровой аналог литературной weird fiction; в странном мире квантовых и плазменных монстров тяжело оставаться долго.

МЫ ИНОГДА БУДЕМ СОВЕРШАТЬ ВЫЛАЗКИ В DARKSPORE... ПОКА НЕ ВЫЙДЕТ DIABLO III.

8.0
очень хорошо

генетические герои Darkspore делятся на несколько категорий – биологические, некротические, плазменные, квантовые и кибернетические. В монстровских взводах могут числиться роботы, очень похожие на AT-ST из «Звездных войн»; как сочетаются механика и ДНК, не совсем понятно, но это не так важно.

Когда вы высаживаете свой любимый взвод на очередную планету (т.е. уровень), добрая игра показывает вам преобладающий тип местной нечисти. Ваши зверушки будут огребать повреждения в двойном объеме от тварей своей категории, поэтому будьте бдительны. Уязвимости – только одна из причин, по которым в Darkspore нужно перетасовывать состав своих команд. Притом, что второй причиной являются валящиеся в изобилии части тела, которые лучше не сдавать в магазине за сущие капли ДНК, а кому-то прикручивать, третья и самая главная причина – интерес, «всех-их-вместе-собери». Видов существ-героев – полсотни; и пусть у них раз и навсегда определенные боевые способности (по три у каждого) – к чести Maxis, эти способности уникальны.

Может ли из трех способностей (и одной базовой атаки) сложиться неповторимый стиль игры? Еще как. Замечательный некротический паучок-скорпион, достающийся вам довольно рано, высасывает души убитых врагов. Набрав максимум бледно-фиолетовых призрачных огоньков с помощью обычных атак из хвостовой пушки, очень здорово вбежать на тонких лапках в толпу монстров и выпустить смертоносную корону из разрядов (в арсенале паучка также есть ограниченно полезная телепортация и бесценный вампиризм). У других монстров есть активируемые или постоянные мелкие приспешники-петы, проклятья, способность лечить союзников или стягивать на себя противников. Квантовый танк подтаскивает к себе всех существ в широком конусе; применять AoE-способности на плотной толпе монстров легко и приятно.

Гигантский жучара извергает из себя гравитационные аномалии. К счастью, от его выстрелов можно уворачиваться.

КУЧКОВАНИЕ

Роли генетических уродцев Darkspore традиционны для коллективных RPG: танк, DPS и support (сюда входят хилеры). По планетам можно гулять в три собственных героя, но лучше всего получать дополнительное удовольствие от синергии в компании одного-двух-трех партнеров, которых игра легко и быстро подбирает. Конечно, вы можете оказаться в обществе хамов, школьников или извращенцев (последних видно по их генитально прокачанным монстрам), но это стандартный риск. За тем, как люди не сговариваясь берут на себя специфические роли, интересно (и любо-дорого) наблюдать. Но самый мощный (и контролируемый вами) кооператив в Darkspore – в ва-

Иногда трудно разобраться, кто здесь монстр, а кто генетический герой.

Один из героев-танков умеет брать в лапы энергетический меч, за что любим многими игроками.

Паучка можно сделать ну очень красивым; но что может быть красивее строчек с характеристиками?

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Знаменитая компания Maxis была основана в 1987 году Уиллом Райтом (Will Wright) и Джеффом Брауном (Jeff Braun) для издания на ПК симулятора города SimCity (серия впоследствии разрослась до 5 игр и 3 дополнений). Исторические вехи Maxis – самопродажа Electronic Arts (1997 г.), выход The Sims (2000 г.; симулятор жизни обывателей положил начало самой успешной на ПК серии с продажами в 52 млн копий), выход вселенского симулятора Spore (2008 г.). В работе над Darkspore Уилл Райт участия не принимал, так как ушел из Maxis в 2009 году, став главой аналитического центра Stupid Fun Club и телепродюсером.

ших собственных взводах, между тремя героями. Одновременно всеми фриками играть нельзя (можно только мгновенно переключаться между ними), но каждый герой вносит свою третью способность в общий котел, из которого могут в любой момент черпать все трое – лишь бы маны («энергии») хватало. Например: команда из паучка, хрюкающего лавового танка и био-хилера, выращивающего деревья с целебной аурой, – это постоянный доступ к высасыванию жизни, AoE-замедлению с небольшими повреждениями и очень мощному огненному AoE. Сами по себе герои не сверхсильные, но комбинация обеспечивает выживаемость и большую убойную силу, что особенно ценно в PvP. (Любители рассчитывать оптимальный состав групп для арен в World of Warcraft, прикиньте количество вариантов в Darkspore; и да, схема «камень-ножницы-бумага» здесь работает еще как.)

ЛОТЕРЕЯ С ПРИЗАМИ

Darkspore прилагает все усилия, чтобы мотивировать вас в себя играть. Работая в группах с другими игроками, вы получаете бонусный опыт для своего «метагероя». Кстати говоря, вы – нечто большее, чем сумма жутких монстров и механизмов, вы еще и Крогенитор, аналог зерговского «мозга», который руководит роем. Тратя ДНК, вы покупаете «мета-апгрейды» – открываете доступ к PvP, повышаете предел характеристик своих героев, получаете право одновременно заводить несколько взводов монстров (для возможности быстрой смены команды между уровнями).

В магазине можно продать мусор, купить апгрейды Крогенитора и оружие (последнее определяет повреждения от базовых атак; не забывайте менять).

Вернемся к мотивации; игра постоянно предлагает вам сыграть азартно – пройти несколько уровней подряд, ни разу не положив текущую команду в полном составе (это проигрыш). С каждым дополнительным уровнем «челенджа» растет вероятность получить эпические и легендарные части тел. После завершения комбо из миссий предметы разыгрываются автоматически (как и повсеместно в Darkspore; очевидно, во избежание возни и душевной боли).

Героев, как мы уже говорили, уйма, и они такие разные, что вы наверняка постараетесь собрать всех. Все тварюки (некоторые похожи на плоды страсти Дьябло и Пикачу) обладают уникальными анимациями. Каждое создание по-своему рычит, визжит или лязгает в кульминационные моменты драк. Всю

Ваша кунсткамера, она же лаборатория, она же казарма.

ИСТОКИ?

Хотя Darkspore и обнаруживает некоторое сходство с играми про покемонов, есть консольная игра, на которую Darkspore похожа еще больше. Диснеевская серия Spectrobes (две игры для DS, одна для Wii) содержит в себе все темы Darkspore: путешествия по разным планетам для постепенного собирания армии-коллекции боевых монстриков; биологическую заразу, трансформирующую фауну целых планет в богомерзких хищных тварей; усовершенствование животных-воинов; боевые тройки тварей под управлением игрока; сражения в реальном времени. (А еще в Spectrobes были раскопки и реанимация тварей пультом и стилусом – чтобы занять руки игрока.)
Была бы Darkspore лучше, если бы генетическими героями командовал не зерговский рабочий мозг, а кавайная девочка и ее друг кавайный мальчик? Наверное, нет; мы все-таки предпочтем такой душевной теплоте старую добрую научную фантастику.

И еще один неприятный босс, усыпляющий героев раз в несколько секунд.

ВАШ ГЕРОЙ – АНАЛИТИЧЕСКИЙ И ТАКТИЧЕСКИЙ МОЗГ, КОМАНДУЮЩИЙ КОМПАКТНЫМ РОЕМ-СПЕЦОТРЯДОМ ЗЕРГОВ ИЗ STARCRAFT.

ораву нужно одевать (то есть, подвергать бодмоду) – и вы неоднократно будете возвращаться на уже посещенные планеты со вторым, третьим или четвертым составом. Команды монстров хочется собирать, потому что ваши страшилы отличаются не только способностями, но и сферой их применения. Например, плазменный «маг» с мощной дистанционной атакой просто предназначен для групп; в одиночку он даже в хорошей одежде быстро гибнет от оппонентов своего уровня, потому что дистрофичен, а его спецспособности требуют «концентрации» и channeling'а. Зато если «маг» спряталася за спиной танка и его никто не бьет по рукам...
Живность, которую мы выкашиваем на уровнях-планетах (по сюжету мутировавшая и зловредная, но наши герои по

Сражения часто превращаются в свалки. Из клубка дерущихся тварей вылетает лут.

Одна из способностей шагающего робота (кибернетического героя) – мощный ракетный залп.

Отрицательная социализация: если из паха вашего гуманоидного героя растет массивный отросток, партнеры будут часто покидать группу.

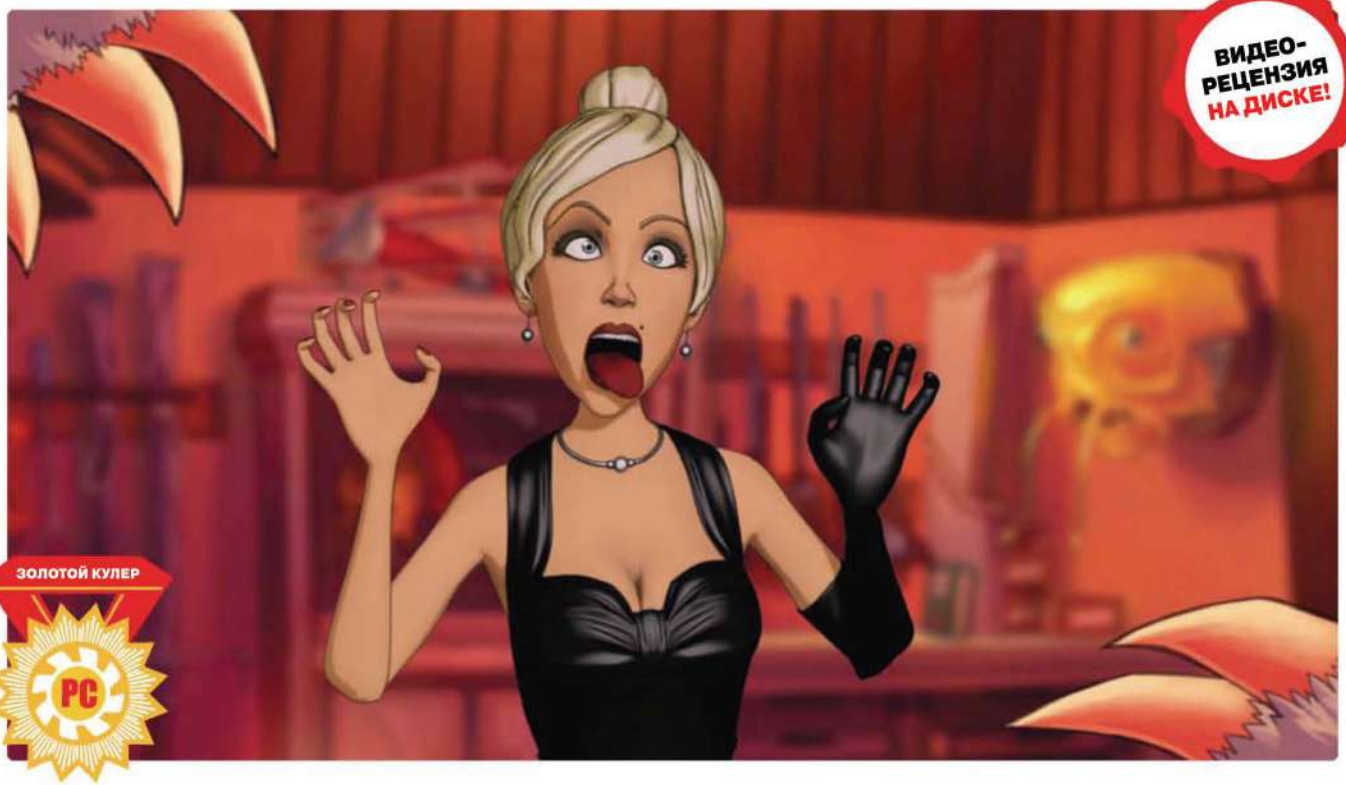
большей части выглядят страшнее) – разнообразная по виду и особенно по поведению.
Твари бывают: мелкие (AoE!), крупные, делающиеся на время неуязвимыми, телепортирующие себя, телепортирующие и дезориентирующие нас, взрывающиеся, лечащие себя, лечащие других, уклоняющиеся от дистанционных атак, испускающие ядовитый дым... полный список гораздо длиннее, поверьте. Темп игры рваный; периодически монстры набегают огромными толпами («ордами»), в конце уровня полагается босс. Сначала боссы скучноваты, но вы перемените свое мнение, когда встретитесь с насекомым, генерирующим затягивающие героев черные дыры. Удивительно, но в Darkspore есть простейшие «тактики».

MENSCHLICH, ZU MENSCHLICH

А еще в игре есть сюжет. Легенды вселенной Darkspore – чужие и странные; борьба Крогениторов с порожденной ими самими напастью растянулась на миллионы лет (временной масштаб – как в книгах Артура Кларка).
Космический (и криогенный) холод, отчуждение, искусственные биосферы, обращающиеся вокруг черных дыр, биолюминесцирующие существа, живущие в джунглях планет с коричневыми карликовыми солнцами, музыка как у Вангелиса – все это складывается в целостный, аутентично-фантастический стиль.
И совершенно непонятно, почему игрока в Darkspore постоянно гложут раздумья о том, чего же проекту все-таки не хватает.
Очевидно, дело в игроцкой психологии (несмотря ни на что, слишком человеческой). В космосе холодно, местные конфликты эмоционально не вовлекают, герои страшны и неотличимы от врагов, а главное – непривычны. А долго общаться можно как раз с привычным – гоблины, эльфы, гномы, демоны и драконы «прошиты» в человеческой подкорке вместе с пещерами, донжонами, принцессами, трактирами с хорошим бочковым пивом и пафосными выкриками вроде «Ты не пройдешь!».
Стоит ли упоминать о Diablo III? ■

ПОХОЖЕ НА: трилогию Runaway, сериал Broken Sword
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Денис Кублицкий



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

НОВЫЙ ХИТ

ЖУРНАЛИСТЫ ПРОТИВ КОРПОРАЦИИ МОНСТРОВ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Next BIG Thing
ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Pendulo Studios
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 7800GT или Radeon X800XT
ИНТЕРНЕТ: www.thenextbig-game.com

Помните вступительную сцену из «Runaway. Поворот судьбы», когда Джина бросает розу в могилу Брайана, а через минуту он звонит ей и сообщает, что похоронен заживо? В жанре адвенчур такая канитель продолжается с конца прошлого века: пока одни настойчиво закапывают гроб, другие пытаются реанимировать подающего слабые признаки жизни пациента.

На фоне предсказуемой как рождественский снег Call of Duty или тщательно взвешенной добавки к World of Warcraft игры с нетривиальными персонажами и колоритными диалогами выглядят так же, как романы Джорджа Мартина и Робин Хобб на одной полке со всякими «Сталкерами» и «Вселенной Метро 2033». Будто из-за какой-то ошибки вселенского масштаба открылись врата в другой мир, и взамен кучи мусора из подворотни к нам попал… нет, не Т-1000, но столь же неприличествующий случаю предмет. Да и сама студия Pendulo выглядит пришельцем из альтернативной реальности или загадочной гостьей из прошлого: хотя сейчас без 3D-графики не обходятся даже карточные игры и головоломки, яркие рисованные адвенчуры небольшой испанской компании заставляют забыть о захвачен-

В видеороликах авторы обожают брать крупные планы персонажей, заостряя внимание на отличной анимации и превосходной операторской работе.

ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИИ

Обладателям широкоформатных мониторов больше не придется играть в оконном режиме или ломать глаза о картинку 1280x720, нагло растянутую на весь экран: «Новый хит» – первая игра Pendulo, честно поддерживающая HD-разрешения. Правда, качество видеороликов (а их здесь масса) подводит: местами квадраты MPEG-сжатия видны слишком отчетливо. Но нужно же нам хоть как-то оправдать факт, что игра не получает «десятку»? А вот уровни сложности стали менее очевидным нововведением. На «тяжелом» игрока ждет классическая адвенчура, где приходится полагаться только на собственную смекалку, звонок другу и помощь зала. На «среднем» появляются подсказки, которые стали гораздо понятнее, чем в «Повороте судьбы». Во многих ситуациях даже предусмотрено несколько типов советов: от прозрачных намеков до прямых указаний к действию. На «легком» уровне сложности добавляется функция подсветки активных областей на экране: в наше время, когда адвенчурам в обязательном порядке делают прививки от пиксель-хантинга, такая возможность окончательно превращает игру в интерактивный фильм.

Проработка деталей поражает: художники Pendulo Studios нарисовали каждую заклепку на стене, мельчайшую лампочку и шестеренку.

ном пришельцами Нью-Йорке, калькированных задворках Кирквола и очередных разборках сегунов. «Новый хит» – то ли интерактивный фильм с загадками, то ли адвенчура с кучей видеороликов – изящно протягивает игроку вещи, о которых забывают создатели сиквелов, ремейков и новогодних блокбастеров. С душой проработанный мир, запоминающиеся персонажи, интересный сюжет и веселые диалоги скреплены прочным раствором в меру логичных действий – очевидно, законы классических адвенчур в офисе Pendulo выгравированы на каждом рабочем столе или вытатуированы на... ну, неважно.

СНЫ ЧЕРЕПАХИ

Для тех, кто не знает о Hollywood Monsters (см. врезку), «Новый хит» покажется развитием концепции Runaway: твердолобый герой бросается на спасение очаровательной героини, сталкиваясь с экстравагантными персонажами, и попадает в ситуации от комичных до смертельно опасных. Но только на первый взгляд. В отличие от Брайана Баско и Джины Тимминс, Дэн Мюррей и Лиз Аллейр ненавидят друг друга и в неизбежных диалогах не упускают случая отпустить как можно больше колкостей. Дэн – звезда спортивной журналистики – считает коллегу по писательскому цеху взбалмошной и суетливой, а способность Лиз заканчивать предложения вместо собеседника и внезапно вспоминать о совершенно не связанных с предметом разговора вещах автоматически переводят ее в разряд чокнутых. Мисс Аллейр, в свою очередь, не разделяет любви Дэна к спорту, женщинам и выпивке, искренне удивляясь его безразличию ко всему остальному.

И надо же было главному редактору газеты «Перо» (на столе которого внимательный игрок заметит карточку с адресом Кларка Кента из Метрополиса) отправить эту парочку на вечеринку, организованную продюсером фильмов ужасов по случаю вручения местного «Оскара». Не надейтесь встретить здесь Роберта Энглунда (Robert Englund, из-

В игре довольно просто определить, где вымышленная реальность перетекает в вымышленную же психоделию.

Злодеи не кажутся гопниками с соседнего двора, но и злыми гениями их не назовешь. Короче, типичные мультяшные негодяи. Практически таких же можно встретить в сериалах «Войны клонов» или «Черепашки ниндзя».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

Главное достоинство «Нового хита» – отсутствие мелочей, которые раздражали в Runaway: герои забыли о длинных монологах и абсолютно нелогичных поступках.

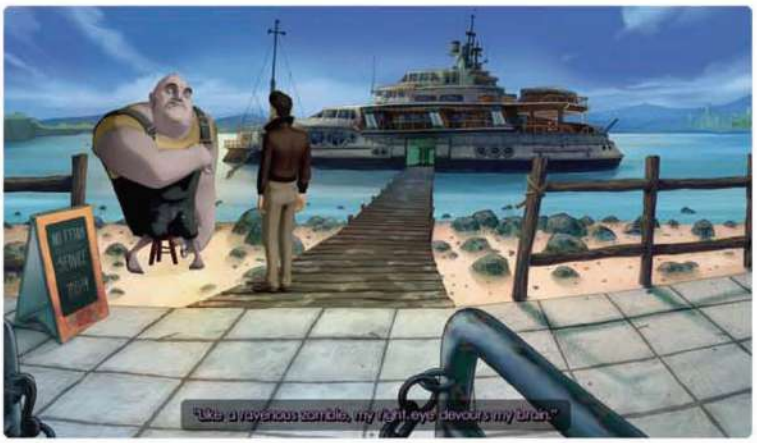
Коль скоро эту графу нельзя вычеркнуть совсем, можно пожаловаться на скоротечность игры, легкие загадки и довольно предсказуемую развязку. Но нужно ли?

ЛУЧШАЯ РАБОТА СТУДИИ И ДОСТОЙНЫЙ ПРОДОЛЖАТЕЛЬ ДЕЛА RUNAWAY.

8.5

очень хорошо

Холст, масло, изобретательность. «Лиз Аллейр в Закартинье».



В Pendulo Studios всегда славились умением выбирать отличные ракурсы и делать статичную картинку невероятно живой. Ведь покачивается же корабль на волнах, покачивается?

О РАЗРАБОТЧИКЕ

С самого момента основания в 94-м году сотрудники Pendulo Studio ставили перед собой одну цель: создание качественных мультяшных адвенчур с харизматичными героями и закрученными сюжетами. Первые два проекта компании проскочили мимо широкой публики, но с выходом третьего к студии пришел успех: в 2002 году «Runaway. Дорожное приключение» смог на равных тягаться с вышедшими примерно в то же время «Сибирью», «Черным зеркалом» и Post Mortem. Следующие части трилогии Runaway, неизменно оказываясь в числе лучших адвенчур года, окончательно убедили, что испанцы знают толк не только в корриде. «Новый хит» доказывает это еще раз.

вестен по роли Фредди Крюгера) или Кристофера Ли (Christopher Lee, граф Дракула): в пендуловском Голливуде всех монстров играют... гм, монстры. Авторы собрали клише популярных фильмов, предлагая нам встретиться с человеком-мухой, злобным одноглазым гением, родственником Франкенштейна, двойником горбуна из Нотр-Дама, а также вампирами, живыми растениями и прочими порождениями ядерной энергетики. Однако доподлинно об их происхождении не известно – если обычные люди и хотят что-то знать о монстрах, так это подробности о церемонии награждения. Признайтесь, вы тоже устали от бесконечных деталей из жизни четы Питт-Джоли и не представляете, к чему вам знать, сколько раз Кэмерон Диаз ломала нос? То-то же. Лиз прекрасно осведомлена о желаниях читательской аудитории и намерена сделать материал, который позволит ей получить Пулитцеровскую премию или даже заставит Дэна лопнуть от зависти (хотя бы чисто гипотетически).

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Вечер удался. Помахивая записной книжкой с интервью о жизни звезд, Лиз возвращается к машине и видит, как один из актеров тайком пробирается в офис Уильяма Фитцрэндальфа, основателя местной корпорации монстров. Делать нечего – страсть к расследованию плюет на инстинкт самосохранения, и мисс Аллейр возвращается в особняк, собираясь порадовать читателей грязными подробностями. Она даже ухитряется заручиться поддержкой Дэна, пообещав тому два билета на боксерский матч. Позднее они спасут ей жизнь: когда Лиз попадает в плен к главному злодею, Дэн решает ее отыскать, чтобы заполучить вожделенные билеты.

«НОВЫЙ ХИТ» – ТО ЛИ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ФИЛЬМ С ЗАГАДКАМИ, ТО ЛИ АДВЕНЧУРА С КУЧЕЙ ВИДЕОРОЛИКОВ.

Подвешенная перед носом осла морковка – и та была бы не столь эффективна: ради матча Мюррей согласен идти на лишения, о которых иначе бы и думать не стал.

Игра в детектива и опасные испытания прототипа телепорта – лишь вершина увесистого айсберга событий. Ради двух кусочков бумаги Дэн готов рискнуть многообещающей карьерой, стать изгоем и прочесть пару заклинаний из Книги Мертвых. Авторы увлеченно глумятся над ценностями общества и иконами шоу-бизнеса, смешивая магию и хайтек, разбавляя вымысел правдой и отвешивая оплеухи известным произведениям «искусства». Ближе к финалу Мюррей метко подмечает, что плакат – лучшее, что придумали киношники: глянул на картинку, и сразу понимаешь, о чем фильм, не тратя время на просмотр. Впрочем, постеры самой игры мало говорят о ее наполнении: под яркой обложкой от Pendulo можно ожидать чего угодно, и на сей раз студия снова не подвела. Думаете, нас ждет еще одна приключенческая трагикомедия? Отнюдь. «Новый хит» напоминает легкомысленные шпионские боевики вроде «Чака» и «Остина Пауэрса» – даже злодеи в какой-то мере вызывают симпатию, а за судьбу главных героев можно не опасаться: крылья сценария донесут их до самого конца в целости и сохран-

Этот скриншот отлично описывает характеры главных действующих лиц «Нового хита».

ИСТИННОЕ ЛИЦО ГОЛЛИВУДА

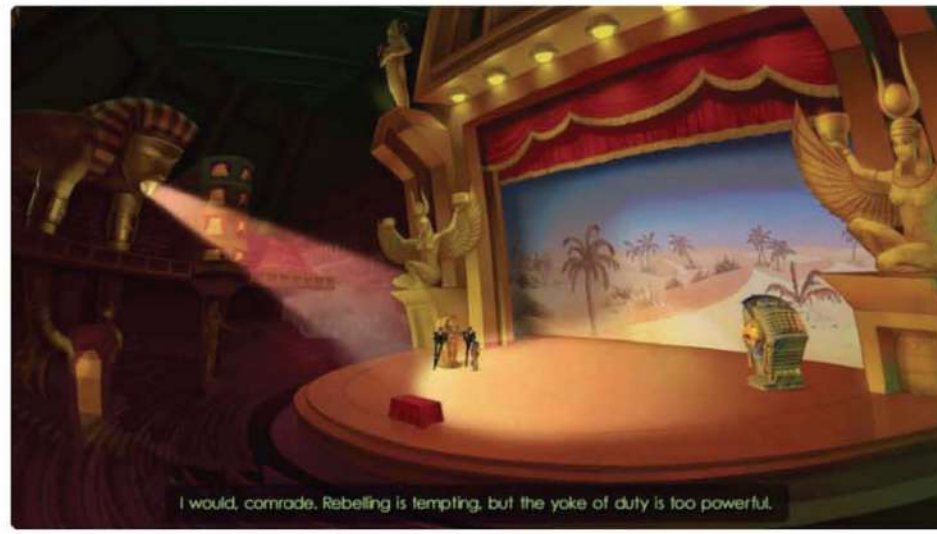
«Новый хит» – непрямое продолжение адвенчуры Hollywood Monsters, разработанной Pendulo Studios во второй половине 90-х и изданной на территории Испании без всякого намека на появление когда-либо англоязычной версии. «Новый хит», кстати, в Испании так и называется – Hollywood Monsters 2. И все же сиквелом ее можно назвать лишь условно: «Новый хит» больше походит на вольный ремейк, поскольку начало игры практически полностью повторяет завязку Hollywod Monsters: два журналиста отправляются на светский раут, где собрались все монстры голливудских фильмов. Отличаются лишь имена героев и кинопродюсера, но лос-анджелесская газета, в которой работают репортеры, называется так же – «Перо» (The Quill).

ности. Зрители же насладятся отлично срежиссированными сценами и красочными диалогами: испанцы никогда не скупились на слова. Правда, тут стоит отметить, что по сравнению с Runaway болтовни, а особенно монологов главных героев, стало меньше, и это несомненный плюс.

ПОВОРОТ СУДЬБЫ

Большая часть диалогов вообще перекочевала в видеоролики, суммарной длительности которых хватило бы на целый фильм. По сути, сюжет только в них и раскрывается: классические 2D-задники служат лишь для решения головоломок, которые в большинстве своем сводятся к инвентарным загадкам. Извращенной логики, которой сотрудники Pendulo любили блеснуть в Runaway, нет и в помине. Нестандартные решения присутствуют, но большая часть предметов используется строго по назначению. А в тех редких случаях, когда вы отчаетесь продвинуться дальше своими силами, на помощь придут подсказки – они недоступны только на высшем уровне сложности.

Видно, что за минувшее десятилетие в Pendulo научились делать максимально доступные для всех игры. Если первую Runaway без использования «солюшена» смогли пройти только самые усидчивые комбинаторы, заключительная части трилогии оказалась легкой прогулкой по красочным задникам. Здорово в этом помогло и разделение игры на акты, состоящие из нескольких контрольных точек, представленных в виде блок-схемы. Меню «Нового хита» подтверждает эффективность такого решения: оно один в один повторяет интерфейс «Поворота судьбы», разве что схема развития сюжета стала еще нагляднее. Запутаться в ней практически невозможно: как правило, существует одна мета-цель, для достижения которой нужно выполнить несколько задач. На деле это означает, что вы знаете задачу с самого начала – нужно лишь понять, как ее выполнить. Камнем преткновения может стать лишь дирижерство цветами-музыкантами. Научить четыре инструмента играть танго, заставив их звучать в унисон, – не столько логическая, сколько творческая задача. Если вам встречалась флешка с поющими лошадьми, это оно, только сложнее. Зато «Новый хит» обошелся без раскопок могил и игры в пятнашки, а это эквивалентно современному шутеру без босса-вертолета. Другими словами – очень свежо и оригинально. Огорчает лишь скромная продолжительность игры, но мы верим, что уже сейчас сотрудники Pendulo усердно трудятся, чтобы через пару лет выпустить еще один «новый хит». По-другому у них не получается. ■



▲ *Несмотря на небольшую продолжительность игры, авторы создали декорации в различных стилях.*

▼ *Здорово отличаются и цветовые гаммы локаций.*

ПОД ЯРКОЙ ОБЛОЖКОЙ ОТ PENDULO МОЖНО ОЖИДАТЬ ЧЕГО УГОДНО, И НА СЕЙ РАЗ СТУДИЯ СНОВА НЕ ПОДВЕЛА.

ГЕРОИЧЕСКОЕ АССОРТИ

В играх Pendulo что ни действующее лицо, то кандидат на конкурс «Сама оригинальность», но в «Новом хите» авторы прыгнули выше головы. Сама по себе идея персонажей-монстров дает огромный простор для творчества, и испанцы совершенно забыли о тормозах. Только здесь можно споить робота тыквенным пуншем, встретить (и обязательно поцеловать) привлекательную тысячелетнюю мумию, использовать живую мухоловку в качестве ищейки, поболтать с портретом безголового шотландца или вступить в диалог со своим собственным я. Скрестите пальцы, чтобы в русской локализации характеры героев остались такими же запоминающимися.

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Black Ops
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на 16 игроков

Автор:
Кирилл Перевозчиков

CRYSIS 2

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Crytek
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT
ИНТЕРНЕТ: www.mycrysis.com

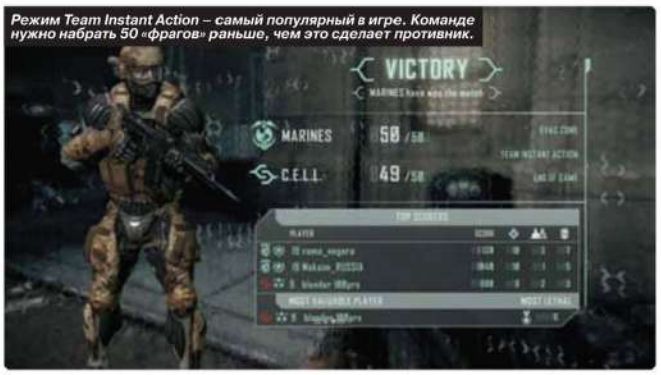
Как и в одиночном режиме, в мультиплеере Crysis 2 выдающаяся графика (хотя некоторые оптимизации все же заметны).

Про мультиплеер Crysis 2 необходимо знать две вещи: это не только самый красивый сетевой шутер на ПК и за его пределами, но и единственное из копирующих Call of Duty: Black Ops многопользовательских развлечений, которому это сходит с рук.

Дело, конечно же, в нанокостюме – штуке, которая здорово меняет привычное положение вещей. Crysis 2 – это бесконечная схватка Хищников из одноименного кинофильма; невидимость, она же Stealth Mode, – самая важная и востребованная функция в игре, которая переворачивает все с ног на голову. Запас энергии строго ограничен, поэтому у вас вряд ли получится прятаться дольше десяти секунд (если в этот момент прыгать или бежать – то и того меньше). Любой сделанный выстрел мгновенно снимает маскировку и обнуляет шкалу энергии, делая вас слабым и уязвимым для вражеских пуль. К тому же вы по-прежнему отбрасываете тень и слегка искажаете воздух – в общем, жизнь в Stealth Mode не так уж сладка, как может показаться на первый взгляд.

МОДУЛЬНОЕ СТРОЕНИЕ

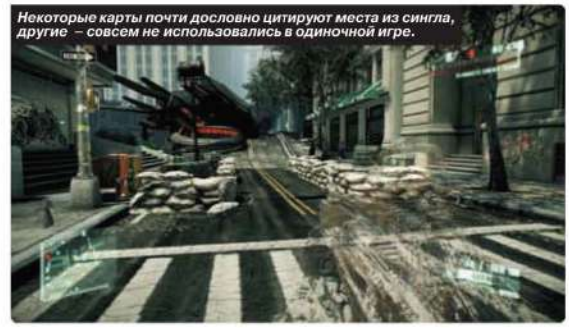
Ситуацию призваны исправить так называемые «модули» – специальные апгрейды нанокостюма, открывающиеся по мере использования той или иной его функции, – то есть, если вы часто убиваете в стелсе, то начисленный за эти убийства опыт также добавляется и к шкале прокачки стелс-режима. Полученные «модули» (активировать можно только один на выбор) ускоряют переход из стелса и обратно, блокируют отображение вашей персоны на радаре, «глушат» вражескую мини-карту, когда вы рядом, и даже подсвечивают следы врагов или места, где они в последний раз включали невидимость. Интересно, что все эти модули также имеют собственную шкалу прокачки – и чем чаще и чем успешнее вы пользуетесь их функциями, тем мощнее и функциональнее они становятся. Другие два костюмных режима – Armor Mode и Power Mode – также имеют по шесть активируемых и прокачиваемых модулей, что вкупе дает просто головокружительные возможности по кастомизации нанокостюма: есть, правда, и откровенно бесполезные вещи, вроде Air Stomp – возможности прыгнуть на противника сверху, сделав мощный удар по земле (и несколько раз погибнув в процессе). Учитывая, что Armor



Режим Team Instant Action – самый популярный в игре. Команде нужно набрать 50 «фрагов» раньше, чем это сделает противник.

Как и в Black Ops, в Crysis 2 Kill Cam сделана от первого лица – но по нажатию на «пробел» можно переключиться на вид из-за спины ближайшего тиммейта, как в Counter-Strike.

Mode не столько увеличивает защиту от пуль, сколько заставляет вас светиться и мерцать, как новогодняя елка, одним из самых разумных приобретений для этого режима будет Armor Enchance – модуль, сначала немного, а затем значительно сокращающий поглощение энергии при включенном «Maximum Armor». Режиму Power (ужимки и прыжки) достались, в основном, оружейные апгрейды: можно уменьшить отдачу при прицеливании, увеличить точность при стрельбе на бегу и многое другое. Наши персональные рекомендации вы найдете во врезке неподалеку.


Некоторые карты почти дословно цитируют места из сингла, другие – совсем не использовались в одиночной игре.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

Свежий взгляд на знакомый по другим сетевым шутерам геймплей – благодаря нанокостюму, отличной графике и множеству возможностей по кастомизации.

Кроме нанокостюма ничего принципиально нового в игре нет. Иногда копирование Call of Duty становится слишком заметным. Мелкие проблемы с балансом.

ДА, ЭТО МУЛЬТИПЛЕЕР BLACK OPS В КРАСИВОЙ УПАКОВКЕ, НО ВОЗМОЖНОСТЬ СТАНОВИТЬСЯ НЕВИДИМЫМ ПОЛНОСТЬЮ МЕНЯЕТ ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ. CRYSIS 2 – ЛУЧШЕЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ ВЛОЖЕНИЕ ВРЕМЕНИ КАК МИНИМУМ ДО ПРИХОДА BATTLEFIELD 3.

8.5
очень хорошо

КЛАССОВАЯ БОРЬБА

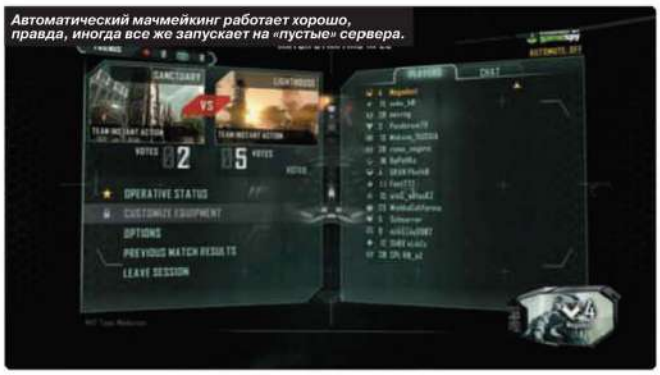
Все вышесказанное справедливо, если вы будете пользоваться «кастомизированными классами» – игра это подразумевает, хотя и предлагает на первых порах пять заготовленных (по сути – наборов оружия, модулей и снаряжения). Assault подойдет всем, кто предпочитает тактику «подбеги и убей» (штурмовая винтовка плюс апгрейды брони и оружия), Scout рекомендуется любителям стелса (в комплект включен дробовик), к классам Gunner и Sniper пояснения вряд ли нужны – кстати, снайперские винтовки в игре довольно мощные. Но и с «кемпингом» разработчики борются весьма оригинальным образом: для того чтобы получить награды за серии убийств (kill streaks), нужно собирать с поверженных врагов специальные армейские жетоны. Собрав три, можно активировать Maximum Radar – расположение врагов мгновенно отобразится на карте у всех сокомандников. Пять убийств можно будет обменять на более серьезный бонус – удар с орбиты, блокировку нанокостюмов (опустошает шкалу энергии у вражеских игроков), а за семь собранных жетонов можно даже призвать штурмовой корабль инопланетян и лично устроить возмездие с небес (другая награда – Maximum Nanosuit, временный берсерк-режим с неограниченной энергией). Кстати, тип наград за серии убийств зависит от карты и режима игры.

ДЕФИЦИТ ОРИГИНАЛЬНЫХ РЕЖИМОВ МУЛЬТИПЛЕЕР CRYSIS 2 УСПЕШНО ИСКУПАЕТ БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ФЕНОМЕНАЛЬНО КРАСИВЫХ И ХОРОШО ПРОДУМАННЫХ КАРТ.

ТРУДОВОЙ РЕЖИМ

Что касается режимов, то тут никаких сюрпризов – Crysis 2 старательно следует букве и духу Black Ops, и делает это весьма успешно. Самыми популярными развлечениями являются Team Instant Action (командный дефматч) и Crash Site. Последний лишь немногим отличается от классического захвата и удержания точек – на карту падают капсулы инопланетян (не больше одной за раз), которые нужно брать под контроль и которые время от времени взрываются, чтобы появиться в другом месте. Другие режимы тоже вызывают стойкое ощущение дежавю: Instant Action (традиционная «война всех против всех»), Capture the Relay (угадайте с трех раз) и Assault (одна команда захватывает точки, другая их защищает). В последнем, правда, присутствует одна тонкость: обороняющаяся команда не обладает нанокостюмами, зато пользуется тяжелым вооружением; нападающие, напротив, вооружены только легкими пистолетами и SMG, но могут пользоваться всеми благами нанотехнологий. Наконец, режим Evacuation – еще одна вариация на тему Capture the Flag, только здесь одна команда должна захватить две специальные канистры, а другая – их защитить.

«Маяк» (Lighthouse) – любимая карта снайперов. Узкий прямоугольник хорошо простреливается с крайних точек, где в основном и возрождаются члены команд.



Автоматический мачмейкинг работает хорошо, правда, иногда все же запускает на «пустые» сервера.

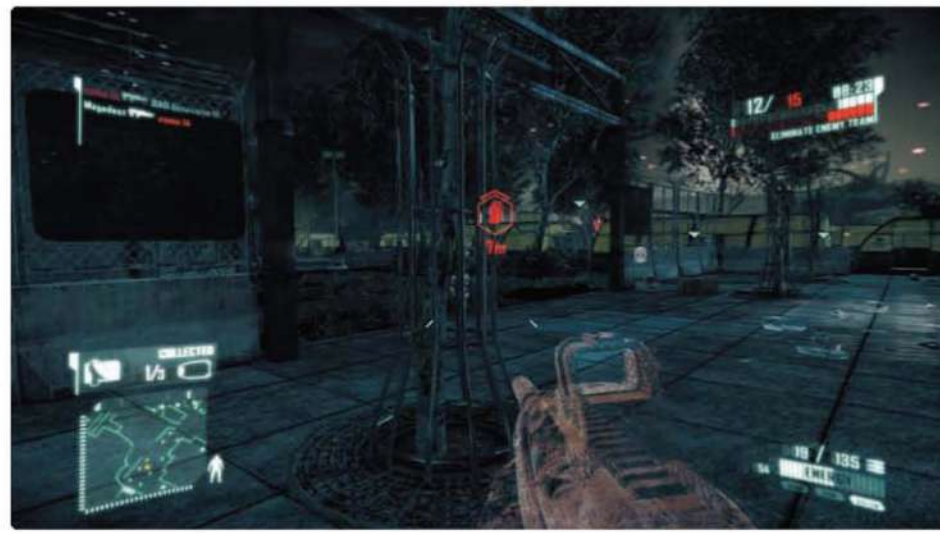
Активировав Nanovision, можно увидеть замаскировавшихся противников (обратите внимание на синий силуэт на скриншоте). Кстати, правильным решением будет переназначить эту клавишу куда-нибудь поближе.

В конце каждого матча игра выдает подробнейшую статистику ваших успехов и полученного опыта.

FREE RADICAL

О РАЗРАБОТЧИКЕ

CryTek UK – это, если кто не знает, купленная немцами в прошлом году студия Free Radical, до этого производившая в меру успешные консольные шутеры серии TimeSpliters (а еще – достаточно средний экшн Second Sight), но сильно споткнувшаяся на провальном PS3-эксклюзиве Haze. Именно Crytek UK ответственны за мультиплеерную составляющую игры – франкфуртский офис лишь предоставил движок и осуществлял контроль качества. Сейчас Crytek UK параллельно заняты разработкой Time Splitters 4 на движке CryEngine 3 – шутер должен появиться как на консолях, так и, впервые в истории серии, на персональных компьютерах. Официальный анонс, скорее всего, состоится на этой E3.



Индикатор гранаты как бы намекает: немедленно включайте Maximum Armor.

Но весь дефицит оригинальных режимов мультиплеер Crysis 2 успешно искупает большим количеством феноменально красивых и хорошо продуманных карт – большинство из них представляют собой заметно переделанные локации из одиночного режима, но с другим освещением, временем суток и множеством новых нюансов. Всего арен 12 (интересно, что доступ к ним открывается постепенно), и наверняка следует ждать от Crytek новых контент-паков, выполненных в виде DLC.

ДАТЬ ШАНС

Подводя итог, можно сказать, что мультиплеер в Crysis 2 действительно удался. Огромный (чтобы открыть все, потребуется 60-70 часов сражений) и разнообразный (количество возможных вариантов экипировки, натурально, зашкаливает), он, возможно, слишком многое копирует у эталона жанра и поэтому вторичен – но нанокостюм спасает положение, давая действительно новые ощущения от привычных всем режимов. А великолепная графика и улучшенная по сравнению с одиночной кампанией оптимизация позволяет смело отправить Black Ops на свалку истории – по крайней мере, до выхода следующего Call of Duty, неизбежного, как Новый год. ■

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР

Если вы мучаетесь с выбором апгрейдов, вот хорошо сбалансированный готовый набор, одинаково подходящий как для стелс-тактики, так и для игры «напролом».

Штурмовая винтовка: **Feline**
Прицел: **Reflex**
Насадка: **Глушитель**
Дополнительный апгрейд: **Увеличенный магазин.**
Модуль брони: **Armor Enchance**
Стелс-модуль: **Stealth Enchance**
Модуль силы: **Aim Enchance**

Автор:
Александр Трифонов

ПОХОЖЕ НА: Mass Effect 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

В начале встречаются несложные головоломки – перекрыть газ, чтобы пройти дальше, подвигать ящики краном, но потом начинается банальная пальба.

Одна из неожиданных секций – когда мы берем под контроль охранного робота и должны отключить силовые поля. Но, как и головоломки, идея не получает развития.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ

MASS EFFECT 2: ARRIVAL

НЕНУЖНЫЙ ФИНАЛ КО ВТОРОЙ ЧАСТИ ВЫДАЮЩЕЙСЯ КОСМООПЕРЫ

- **ЖАНР:** Role-Playing Game/ Third-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8600 или аналогичный по мощности Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.masseffect.bioware.com

Нам говорили: «Arrival, наряду с Shadow Broker, станет перекидным мостиком от сюжета второй части к эпическому завершению трилогии». Помня о захватывающих приключениях вместе с Лиарой, мы настроились увидеть еще один мастерски поставленный отрывок… а в итоге получили пару часов бессмысленной пальбы и сюжет с уже известным исходом.

Начинается все более-менее интересно: с Шепардом связывается старый знакомый – адмирал Хокетт – и просит об услуге: вызволить из батарианской тюрьмы ученую, которой что-то известно о скором вторжении Жнецов, и при этом отправиться на задание в одиночку. Сюжетно это подается очень невразумительно; настоящая причина, вероятнее всего, в том, что без напарников сражаться тяжеловато (да и враги отличаются крепким здоровьем), и прохождение DLC искусственно растягивается, тем более что перестрелки в Arrival занимают процентов 90 времени.

Ученая после освобождения рассказывает, что ее исследовательская группа обнаружила врата, через которые Жнецы собираются начать атаку на обитаемую Галактику, и предлагает направить на портал находящийся в той же системе астероид. Вызванный столкновением взрыв унесет сотни тысяч жизней на планетах поблизости, но зато Жнецам понадобятся еще долгие годы для прокладки нового маршрута.

После некоторых перипетий, которые я не стану раскрывать, чтобы остался хоть какой-то сюрприз, и впечатляющего сражения на поверхности несущегося сквозь космос астероида, врата все-таки уничтожаются, а Шепарду грозит трибунал за истребление нескольких обитаемых планет без какого-либо повода – ведь все доказательства исчезли во взрыве.

Перестрелки и правда очень сложные, особенно когда приходится защищать ученую.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10

Местами – впечатляющие декорации, несколько несложных головоломок в начале, сложные и интересные сражения.

На два часа перестрелок в одинаковых коридорах приходится минимум диалогов, которые все равно ни на что не влияют – как будто бы нам продают вырезанный из игры один из самых неудачных отрывков.

ЕСЛИ БЫ ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О MASS EFFECT 3 СТАЛИ ИЗВЕСТНЫ ЧУТЬ ПОЗЖЕ, ВЫПУСК ARRIVAL БЫЛ БЫ ОПРАВДАН; НО СЕЙЧАС МЫ УЖЕ ЗНАЕМ, ЧТО ВСЕ ПРОИСХОДЯЩЕЕ В DLC НЕ ИМЕЕТ НИКАКОГО СМЫСЛА.

6.5
нормально

Проблем тут сразу две: во-первых, столь сложный выбор стоит наряду с решением судьбы рахни в первой части или гетов во второй, но за вас уже все придумали сценаристы. Во-вторых, и это особенно обидно, – мы уже знаем завязку третьей части, где Жнецы высадились прямо на Землю, а значит, уничтожение портала и принесение колонистов в жертву не имели вообще никакого смысла.

То есть, единственное, что могло бы оправдать мелодраматизм ситуации, – незнание последствий, уже испорчено, а сверх этого Arrival предложить ничего не в состоянии – ни нового напарника, ни хотя бы полезных предметов. Запоздало и бессмысленно – у кого-то в BioWare явные нелады с согласованием подачи сюжетных отрезков. ■

ПОХОЖЕ НА: «Патриций 4», «Порт-Рояль 2», «Хозяева морей: Завоевание Америки»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 4 игрока

Автор: Андрей Окушко

Ростовщичество – это как лотерея: не факт, что вернут всю сумму. И хотя можно конфисковать имущество неплательщика, народной любви вам это не прибавит.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Морские баталии в игре – дело вторичное, их проще «рассчитывать» автоматически. Хотя в кооперативе весело управлять кораблями самолично.

PATRICIAN 4: RISE OF A DYNASTY

АДДОН, ПРИЗВАННЫЙ СПАСТИ ПОЛОЖЕНИЕ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaming Minds Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6 или Radeon X1000
- **ИНТЕРНЕТ:** www.patrician4.com/en/index.php

Записанные в книгу пожеланий и предложений жалобы Gaming Minds прочитали, чтобы благополучно о них забыть. Хотя нет – многопользовательский режим все же появился, и фанаты побежали его осваивать. Еще добавили сценариев с разными условиями победы, но довести идею до ума сил (или времени?) не хватило.

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО?

Первое, на что обратили внимание истинные поклонники, – кооперативный режим. Растить свой бизнес, зная, что рядом торгуют и отстраиваются друзья-товарищи, которые чуть что помогут, и в самом деле интересно. По крайней мере, поначалу – потом это занятие наскучивает, да и не все способны собираться регулярно одним и тем же коллективом в надежде закончить начатую пару недель назад партию. Впрочем, состав друзей можно менять по ходу дела.

Торговать теперь позволено не только с ганзейскими городами, но и с находящимися в глубине материка. Добиться последнего нелегко: придется уплатить пошлину местным князькам, но овчинка выделки стоит – доступ к новым рынкам, где попадаются «вкусные» цены. Кстати, короли и прочие герцоги готовы пожертвовать частью своих владений в обмен на «подарки» в миллионы золотых. А что, достойная цель – скупить все королевство Датское и выдавать Гамлету носовые платки лишь по большим праздникам. Похвально и стремление разнообразить досуг негоцианта всяческими квестами. Спасение утопающих, поиски клада и выдача денег в долг отвлекают от рутинного накопления средств на счету. А ненавидящим «песочницу» предлагают шесть сценариев с различными целями.

ТОРГОВАТЬ ТЕПЕРЬ ПОЗВОЛЕНО НЕ ТОЛЬКО С ГАНЗЕЙСКИМИ ГОРОДАМИ, НО И С НАХОДЯЩИМИСЯ В ГЛУБИНЕ МАТЕРИКА.

ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО?

Увы, в тех же сценариях попадаются обходные пути к победе, идущие вразрез со здравым смыслом. Простейший пример: требуется удвоить состояние за пять месяцев. Логичные действия истинного негоцианта: производить товары, торговать при помощи всех имеющихся кораблей. Скорейший путь к победе (и максимуму победных очков) совсем не таков: продаем плантации, заводики и три четверти судов, на оставшихся перевозим грузы, управляя лично. В финале избавляемся от остатков флота: вуаля, цель выполнена – два миллиона на счете имеются. Правда, собственный бизнес куда-то испарился, но формально-то все в порядке! Разочаровало и отсутствие изменений интерфейса, все еще максимально неудобного для игроков. И даже петиции с требованием брать доски для строительства прямо со склада ходу не дали. Выдержат ли игроки такое отношение к себе или сбегут в стан «Завоевания Америки» (а то и Anno 1404)? Ответ неоднозначен. ■

Пожертвуйте много денег церкви – и всенародное обожание обеспечено. Еще и возиться с завозом дефицитных товаров ради рейтинга не придется.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

Появились новые квесты; можно играть с друзьями в кооперативном режиме; интересная задумка со сценариями.

Интерфейс так и не изменился; в сценариях есть «читерские» способы прохождения; даже на высшей сложности деньги достаются слишком легко.

КАК «ПАТРИЦИЙ 4» НИ ПЫЖИЛСЯ, НО ТРЕТЬЮ ЧАСТЬ СЕРИАЛА НЕ ДОГНАЛ. БУДЕТ ЕЩЕ ОДИН АДДОН?

6.5
нормально

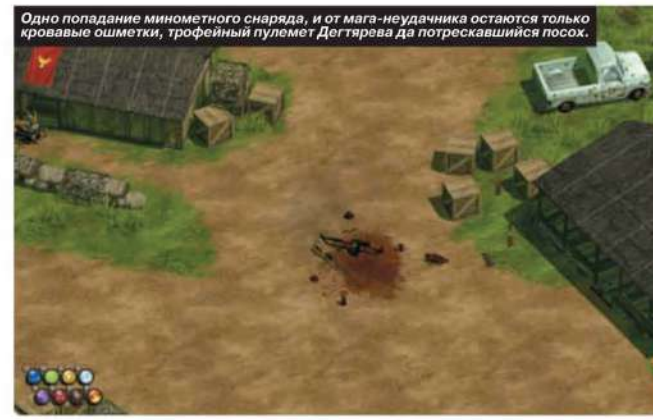
О РАЗРАБОТЧИКЕ

Команда Gaming Minds Studios, прописанная в малоизвестном немецком городке Гютерсло, основана ветеранами индустрии – бывшими сотрудниками безвременно почившей Ascaron. Пока компания ничем выдающимся не отметилась, являясь студией одной игры – Patrician 4. Правда, так как соснователь Gaming Minds – издательство Kalypso Media – приобрел и ряд других брендов Ascaron, в скором времени на рынке могут появиться продолжения сериалов «Порт-Рояль» или «Тортуга».

Автор:
Денис Кублицкий

ПОХОЖЕ НА: Magicka
РЕЖИМЫ ИГРЫ: кооперативный на 2-4 игроков, однопользовательский

Новое заклинание – напалмовый удар – маги получают практически в начале миссии. Здесь иначе не прожить.



Одно попадание минометного снаряда, и от мага-неудачника остаются только кровавые ошметки, трофейный пулемет Дегтярева да потрескавшийся посох.

MAGICKA:VIETNAM

КАК АРТИЛЛЕРИЯ МАГИЮ ПОБЕДИЛА

ЖАНР: Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Arrowhead Game Studios
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon X1900, наличие Steam
ИНТЕРНЕТ: www.magickagame.com

Magicka – одна из самых необычных, но вместе с тем, самых хардкорных и забагованных игр этого года. Поэтому оценки прессы здорово разошлись: одни издания хвалили проект за оригинальную идею, другие поносили за многочисленные ошибки и высокую сложность. Мы ограничились нейтральными «7.5», понадеявшись на скорое исправление ошибок. Но нет, авторы плевать хотели на пожелания игроков.

Просите больше контрольных точек? Пожалуйста, на новых картах (а их всего две) чекпойнтов нет вовсе. Печалитесь, что многие заклинания абсолютно неэффективны? Вот вам одна (!) новая «мэджика». Жалуетесь, что сложность при игре в одиночку и в кооперативе не отличается? Получите врагов, способных вывести из себя даже команду вулканцев во главе со Споком. Гоблинконги и вьеторки стреляют из-за границ видимой области из «калашниковых» и «дегтяревых», поливают команду магов минометным огнем и давят серо-зеленой массой в крошечных деревушках. Противопоставить им нечего – напалмовый удар, добавленный к арсеналу волшебников, хотя и здорово упрощает бои, не является панацеей. Зачастую незадачливым кудесникам остается лишь отстреливаться, подбирая оружие с тушек вьет-кинг-конгов. Штурмовую винтовку можно получить и другим способом – выбрав в начале игровой сессии новый скин (G.I.Robe, доступен для купивших Vietnam), вы начнете бой с M16. Развевающийся за спиной американский флаг прилагается.

Пока не взорвете хижину, оттуда будут нескончаемым потоком нестись гоблины. Естественно, таких домиков всегда несколько.

ХОТИТЕ ПОЛУЧАТЬ ОТ MAGICKA: VIETNAM УДОВОЛЬСТВИЕ – ЗАПАСАЙТЕСЬ УСПОКОИТЕЛЬНЫМ.

ANOTHER VLAD BITES THE DUST

В Magicka авторы вдоволь поиздевались над штампами фэнтези RPG, но Vietnam – лишь жалкая пародия на оригинальную игру. Начиная с обложки, срисованной с Bad Company 2: Vietnam, и заканчивая Джоном Рэмбо, преклоняющим колени пред игроком, вас ждет не остроумная сатира, а натянутый фарс. Болтовня капитана Влада (который по-прежнему не переносит солнечный свет) вызывает уже не улыбку, а раздражение, а необходимость собирать все «мэджики» (волшебные заклинания) с нуля только усиливает эффект. Хотите получать от Vietnam удовольствие – запасайтесь успокоительным.

Спасает положение только музыкальное оформление: зажигательный рок-н-ролл погружает во Вьетнам сильнее, чем ядовито-зеленые джунгли и покосившиеся лачуги вьетмонстров. Но через 10-20 минут даже музыка начинает утомлять однообразием. Лучше зайдите на YouTube и послушайте «For what it's worth» – одну из лучших антивоенных песен тех времен (1967 год), исполняемую группой Buffalo Springfield. А нам такой Вьетнам даром не нужен. Arrowhead и Paradox, вы уж не обессудьте, но на сей раз трюк не пройдет. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.5

Vietnam нужен только для создания игровых сессий – чтобы играть с друзьями, DLC достаточно приобрести одному человеку. И музыка в игре неплохая.

Все недочеты оригинальной Magicka (в том числе корявый сетевой код). Сложность «вьетнамских» миссий заметно выше, а точки сохранения отсутствуют напрочь.

ДАЖЕ НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ИГРАТЬ ВО VIETNAM В ОДИНОЧКУ – НЕРВЫ ДОРОЖЕ.

6.0
нормально

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Magicka зародилась как некоммерческий прототип, разрабатываемый группой студентов. Первым крупным успехом стала победа на Swedish Game Awards 2008, шведском конкурсе для инди-разработчиков: Magicka получила приз «Игра года». После этого перевод проекта на капиталистические рельсы был предрешен, хотя в душе игра осталась той же студенческой халтурой. Разработчики не захотели, не смогли или не успели выпустить отполированный продукт. И если ценник в $10 оправдывал баги оригинальной Magicka, $5 за DLC символизируют только жадность издателя. За эти деньги могли бы учесть пожелания игроков. Хотя бы частично.

ПОХОЖЕ НА: Sam & Max, Tales of Monkey Island, кинотрилогия «Назад в будущее»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Егор Антоненков

В этом 1986-м Дженнифер стала панком и обзавелась прескверным характером.

Доку повезло еще меньше – связавшись с семейкой Стрикленд, он полысел.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 3: CITIZEN BROWN

НАЗАД В 1984

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.telltalegames.com/bttf

В западных рецензиях на Back to the Future: The Game часто проскакивает словосочетание «fan service». Обычно этот термин применяют в отношении аниме про школьниц и их трусы, так что поклонникам серии стоит насторожиться.

Конечно, фансервис Back to the Future другого рода. Telltale Games регулярно заставляет любимых персонажей попадать в немыслимые ситуации и всячески экспериментирует. Уже на протяжении трех эпизодов студия задает вопрос: «А что, если?» – и сама же на него отвечает. В этом нет ничего плохого, но рано или поздно авторы могут зайти слишком далеко. Citizen Brown чуть было не переступил черту дозволенного.

Итак, в 1931 году Марти опять натворил дел и нарушил ход времени, позволив юному Доку сойтись с моралисткой Эдной Стрикленд. Вернувшись в 1986, наш герой застает светлое будущее: гений Дока и страсть Эдны к дисциплине превратили Хилл Вэлли в город-утопию. Здесь под запретом не только алкоголь, но и собаки и даже жвачка. В четверг все надевают поло, а пятница – день гавайских рубашек. По улицам разъезжают гольф-кары, ведь так экологичнее.

На самом деле счастливых людей в городе нет, и каждый втайне ненавидит Граждданина Брауна. Марти быстро понимает, что это утопия с приставкой «анти», и делает правильный вывод: «This timeline sucks». Поэтому в течение всего эпизода мы будем прорываться на прием к Доку – только он может остановить безумие и починить машину времени, которую Марти опять сломал.

Фильмы Back to the Future правильно обращались с культурным пространством: на отсылках и цитатах строилась большая часть успеха трилогии. Марти – Кельвин Кляйн. Марти – Клинт Иствуд. Третья часть была похожа на все вестерны сразу – и ни на один по отдельности. Цитаты казались естественной частью фильмов, они были небольшими и были к месту.

В случае с Citizen Brown авторы раскрыли «1984» и «Заводной апельсин» и, в самом деле, начали переписывать текст, один в один. То, что у Оруэлла было министерство любви, а у Telltale бюро дисциплины – мелочь. Куда больше вопросов возникает к местной исправительной программе «Citizen Plus», которая детально копирует метод Людовика из «Заводного апельсина». При этом игра подробно расписывает программу и демонстрирует ее действие крупным планом (тем же ракурсом, что и Кубрик). Это слишком грубая работа.

Citizen Brown шагнул назад и в игровом плане – ни одной запоминающейся головоломки на весь эпизод. В предыдущей части Telltale почти что нашла баланс между «играть» и «смотреть» – мы динамично прыгали между роликами и пазлами, и финал наступал неожиданно быстро. Citizen Brown слишком прост, решение задачек сразу же понятно, вам остается только кликать мышью.

Но, несмотря на все минусы, фанаты останутся довольны. Потому что Telltale знает свое дело – Citizen Brown делает правильные отсылки к фильмам, пару раз пускает по коже мурашки и, как обычно, обрывает повествование на самом интересном месте. До конца истории осталось два эпизода, и мы все еще заинтригованы – не столько сюжетом, сколько тем фактом, что Telltale еще есть над чем поработать. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Интересный эксперимент – «Назад в будущее» как антиутопия.

– Антиутопия оказалась дословно списанной с классики 20 века.

ФАНАТОВ СЕРИИ ЭТО НЕ БЕСПОКОИТ, НО ВСЕ ЖЕ – ШАГ НАЗАД В СРАВНЕНИИ СО ВТОРЫМ ЭПИЗОДОМ.

6.5
нормально

Автор:
Дмитрий Веселов

ПОХОЖЕ НА: Commandos, Freedom Force
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный

Мало того что герои еле ходят, так один из них еще и инвалид.

Голоса зомби явно записывали самостоятельно. Они бурчат, как самые обычные работники офиса с 9 до 6.

TRAPPED DEAD: ХОДЯЧИЕ МЕРТВЕЦЫ

ОДНОМЕРНАЯ ТАКТИКА

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Trapped Dead
- **ЖАНР:** Tactical, Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Headup Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crenetic
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие
- **ИНТЕРНЕТ:** www.trappeddead.com

С того момента, как режиссер Ромеро первый раз достал шатающегося, грязного мертвеца из могилы, прошло 40 лет, и кадавры уже давно не те, что были раньше. В 80-х, у итальянцев, зомби научились бегать, в 90-х, у Питера Джексона, освоили тонкое искусство межполовой любви, а совсем недавно у того же Ромеро один из них был замечен держащим в руке винтовку.

На фоне этого прогресса, Trapped Dead старомоден, неполиткорректен и оскорбителен. Игра изображает зомби как мычащее бесполезное мясо. В организации «Граждане за равенство и права живых мертвецов»*, наверное, скрипели зубами. Но черт с ними с правами, посмотрим, что внутри. Trapped Dead – это немецкая стратегия в стиле Freedom Force: в основных принципах игры довольно похожи. Тут тоже есть небольшой отряд, бои в реальном времени и быстрая пауза по нажатию на «пробел». Только место супергероев заняли борцы с зомби, несколько случайных людей в центре апокалипсиса. Место действия – шаблонный американский городок. Оружие – пистолет, дробовик и бейсбольная бита. Казалось бы, из ингредиентов можно было смешать интересный коктейль.

Получилось, однако, наоборот – исключительно, фантастически скучно. Зомби, например, тупые, как магниты. Они пытаются атаковать, шатаются за героями, но половина теряет энтузиазм, стоит жертве отбежать на 10-15 метров. А другая, упорная часть тел, путается в рельефе, озадаченная кучами мусора и изгибами собственных ног. Из-за этого локальный «конец света» кажется шуткой: неужели эти дохлые хомячки в самом деле смогли захватить целый город?

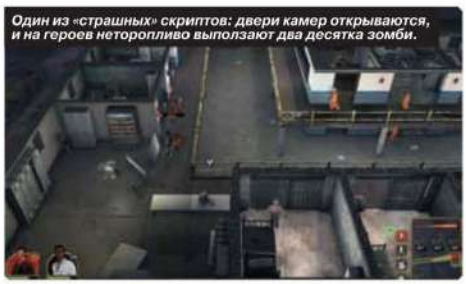
Любой пучок мертвецов легко раздерибанить по одному и забить холодным оружием. Зомби падают на пол, как старушки от топора Раскольникова. С битой или топором Trapped Dead можно зачищать улица за улицей, дом за домом, и даже скрипты в стиле «Внезапно, из-за угла» не смогут вас остановить. Но дело не только в чрезмерной простоте. Смените путь лесоруба на путь воина: таскайте по уровню команду, думайте стратегически, экономьте патроны. Вот тут выяснится, что игра примитивная и сводит все наполеоновские планы к невероятно сложным «обвел рамкой, подошел, пострелял». А еще – медленная. Ваши герои будут «подходить и стрелять» с прогулочной скоростью больных лунатизмом. В результате, играть в Trapped Dead так же весело, как чистить картошку. Картошка, разве что, не отбивается и не мычит.

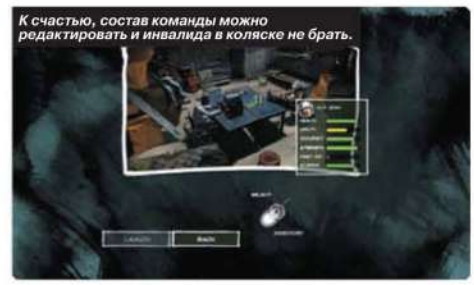
Между тем авторы, не стесняясь, просят за европейскую копию 40 евро. Мы бы порекомендовали гражданам союза просадить эти деньги на шлюх и кокаин. ■

* *Самая настоящая политическая партия Великобритании*

Кое-где игра попросту не доделана. Скажем, в тюрьме беспричинно левитируют койки.

ИГРАТЬ В TRAPPED DEAD ТАК ЖЕ ВЕСЕЛО, КАК ЧИСТИТЬ КАРТОШКУ.


Один из «страшных» скриптов: двери камер открываются, и на героев неторопливо выползают два десятка зомби.


К счастью, состав команды можно редактировать и инвалида в коляске не брать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

При общей дешевизне, тут удивительно приятная картинка.

Геймдизайна нет. Игра проходится бодро, как сеанс вязания спицами.

МОНОТОННО, СКУЧНО, ПЛОХО ОЗВУЧЕНО И НЕ НУЖНО.

4.0
очень плохо

ПОХОЖЕ НА: Gears of War, серия Splinter Cell, «Спецназ. Огонь на поражение»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Егор Антоненков

В Black Lion Studios любят засвечивать и размывать картинку. В сочетании с выбранной цветовой гаммой получилось невероятное, кхм, зрелище.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Героиня постоянно ходит с приоткрытым ртом и вообще, похоже, живо заинтересована происходящим.

ОПЕРАЦИИ SHADOW HARVEST. PHANTOM OPS

ЧУДОВИЩЕ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Shadow Harvest: Phantom Ops
- **ЖАНР:** Third-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Viva Media
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Lion Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 260 GTX / ATI Radeon 4870
- **ИНТЕРНЕТ:** www.shadowharvest.com

Лучше всего о Shadow Harvest рассказывают посетители Metacritic.com. Ключевые слова: «horrible», «garbage», «fail» и «huge mess». Побродив по Сети, можно также узнать, что игра, цитируем, «blows fat donkey balls». Что бы это ни значило.

2025 год, в Сомали все неспокойно. За последний год уровень пиратства повысился на 300%, флибустьеры пересели с лодок на танки, и мы, конечно, должны остановить беспредел. Под нашим контролем два героя: пехотинец Арон и специальный агент Мира. Первый берет в руки автомат и стреляет во все живое, вторая людей избегает, пользуясь маскировкой. Игровая механика взята у Gears of War, с поправкой на феерическую криворукость разработчиков.

Зарисовка: Арон прячется за стеной и, подойдя к ее краю, высовывает из укрытия руки. Сомалийцы открывают огонь по конечностям, мы умираем. Стрелять из-за угла вслепую нельзя. Вот Мира проходит у врага перед носом – тот слегка удивляется, но тут же успокаивается. При этом официальный сайт Black Lion Studios пишет, что «Phantom Ops – первый настоящий stealth-action». Вот так-то. Metal Gear, Thief, Hitman, Splinter Cell – это все мусор. То ли дело Shadow Harvest!

Вообще, все происходящее вокруг игры похоже на очень, очень удачную трагикомедию, достаточно поставить рядом заявления разработчиков и правду жизни. Black Lion Studios о себе: «Костяк нашей команды составляют профессиональные дизайнеры и опытные программисты». Игра выглядит по последней моде 2005 года, подвисает при каждой загрузке и периодически вылетает. «Shadow Harvest – кардинально новый взгляд на жанр тактических экшнов». Первый Splinter Cell вышел на ПК в феврале 2003 года, игра kill.switch, аналогичная миссиям Арона, – в марте 2004. «Сверхдетальная и реалистичная графика». Вранье. «Будоражащая кровь история». Вранье. «Уникальный игровой опыт». И в самом деле уникальный. Самое смешное, что такая игра уже была. В 2005 году вышла CT Special Forces: Nemesis Strike (в России – «Спецназ. Огонь на поражение»). Два персонажа – громила с пулеметом и шпион, такая же расстановка сил, та же стрельба из укрытий. Только если Shadow Harvest провалился в пучину ада, Nemesis Strike предлагал хоть и дешевый, но очень бодрый боевик, где были прыжки с парашютом и поездки на бронированном судне на воздушной подушке.

Быть может, Shadow Harvest стоит 9 баксов и позиционирует себя как небольшой бюджетный шутер? Нет – $35.99 в Steam и 350 рублей в российской рознице.

Полный провал. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★ 3.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★ 2.0

Black Lion Studios потренировались в написании кода, моделировании персонажей и рисовании текстур.

Сам факт существования игры.

SHADOW HARVEST ПРИНЕСЕТ В ВАШ ДОМ БОЛЬ И СТРАДАНИЯ.

2.5
отвратительно

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Немецкая Black Lion Studios «состоит из профессионалов и ветеранов игровой индустрии», которые ставят своей целью создать «the ultimate gaming experience» – надеемся, что под последним подразумевается не Shadow Harvest. Сотрудники студии в разное время принимали участие в разработке GTR2, X - Beyond the Frontier и The Guild.

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

РС ИГРЫ (2 DVD) и СТРАНА ИГР (1 DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс

область/край

город

улица

дом корпус

квартира/офис

телефон (код)

e-mail

сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « » с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « » с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ЗАЛ СЛАВЫ

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

PORTAL 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Бука
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thinkwithportals.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(90)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 10

Отличный сюжет, умные диалоги, изысканные головоломки, великолепный режим совместной игры – в Valve сделали идеальное продолжение гениальной игры, шедевр. Но другого мы и не ждали. Сразу же после финальных титров игру хочется пройти заново, а потом опять, и опять, и опять...

НОВЫЙ ХИТ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thenextbig-game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(90)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Лучшая работа студии и достойный продолжатель дела Runaway, который избавился от массы мелочей, раздражавших в прошлой игре.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Это Assassin's Creed 2.5 – в хорошем смысле. Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума, впервые в серии появляется мультиплеер.

THE SIMS MEDIEVAL

- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.ea.com/the-sims-medieval
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

В кои-то веки – новая часть сериала, а не очередное тематическое дополнение, к тому же переполненная действительно оригинальными идеями.

SHIFT 2 UNLEASHED

- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.needforspeed.com/shift2unleashed
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04(88)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Теперь бренд Shift достаточно силен, чтобы на равных соперничать с Gran Turismo и Forza. А на ПК его лидерство даже не обсуждается.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

- **РАЗРАБОТЧИК:** 1C:Maddox Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.games.1c.ru/il2_britain/
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04(88)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Грандиозное возвращение культового авиасимулятора на новом движке. У разработчиков получилось почти невозможное: добавить увлекательный сюжет.

DEAD SPACE 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Visceral Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deadspace.ea.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(87)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Сиквел-блокбастер с феноменальной атмосферой и множеством улучшений. На его фоне отличный оригинал кажется скромной театральной постановкой.

CRYSIS 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/games/crysis-2
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Великолепная графика, невероятная насыщенность действием, достойный ИИ, аутентичный Нью-Йорк. Удивительно, но недочетов почти нет – разве что сюжет мог бы быть поинтереснее, а одиночная кампания – подлиннее. Блестящая работа над ошибками, идеальный блокбастер.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** eu.battle.net/sc2/ru
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(81)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

RIFT: PLANES OF TELARA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Trion Worlds
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Trion Worlds
- **ИНТЕРНЕТ:** www.riftgame.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Интересная система прокачки и приятная графика гарантируют, что Rift не будет влачить маргинальное существование.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION

- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Бука
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.dawnofwar2.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Отличный пример правильного дополнения, которое займет вас даже на большее время, чем оригинальная игра.

DRAGON AGE 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dragonage.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04(88)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Играть стало проще, удобнее и приятнее – а значит, ничто теперь не отвлекает от квестов, сделанных на традиционно высоком для BioWare уровне.

BULLETSTORM

- **РАЗРАБОТЧИК:** People Can Fly, Epic Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bulletstorm.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(87)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Bulletstorm не похожа ни на одну игру в жанре – идеи Painkiller здесь сочетаются с разгильдяйством Duke Nukem и масштабом Gears of War.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.wow-europe.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 02(86)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Эволюция предыдущего дополнения и революция в «старом мире». Отличный повод прокачать еще одного персонажа. Почти все новшества Cataclysm удались.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

- **РАЗРАБОТЧИК:** DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.badcompany2vietnam.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 02(86)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Более разных во всех смыслах игр, чем оригинальная Bad Company 2 и Vietnam, не существует. Изменился не только сеттинг, но сама динамика игры.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

CRYSIS 2

ЦЕНА 599 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Crysis 2
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/ru/crysis-2
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 9,0

С выходом первой части Crysis стало понятно, что в Crytek заигрались с технологиями. Мощный графический движок они изобрели еще для Far Cry, теперь же настало время вывести Cry Engine на новый уровень и наглядно продемонстрировать превосходство современных компьютеров над консолями нового поколения. Программируя движок, разработчики позабыли о необходимости придумать, собственно, саму игру, поэтому оригинальную Crysis критики приняли прохладно. С сиквелом все иначе: Crytek в очередной раз выпускает самый красивый шутер на планете, в который при этом можно играть, не испытывая желания выключить компьютер. Перестрелки с отрядами умных врагов, пальба по инопланетянам, изучение разрушенного Нью-Йорка: на сегодняшний день Crysis 2 – безусловно лучшая игра про контакт с внеземной цивилизацией, сделанная так круто, что ее можно ставить в один ряд с «Днем независимости» или «Войной миров».

Особенности русской версии: Год назад в сети появилась информация о том, что российское подразделение Electronic Arts по личному распоряжению Тони Уоткинса, которого сильно расстроила негативная реакция на посредственную локализацию Dragon Age Origins, будет издавать в России игры без дублированного перевода. Без озвучки уже вышли Dead Space, Dragon Age 2 и Bulletstorm, и это подтверждало сомнительную гипотезу. Но отечественное издание Crysis 2, к счастью, все расставило по местам. Сиквел одной из самых красивых игр конца нулевых звучит на русском языке. Перевели все – начиная с заголовков в меню и заканчивая речью героев. Не тронули разве что некоторые текстуры, да и то, наверное, ради сохранения аутентичности – в самом деле, какой Нью-Йорк с русскими надписями? При этом все тексты грамотно написаны, в них нет ни ошибок, ни опечаток – отличная работа. Недоразумений, когда при переводе теряется оригинальный смысл, вроде того, что было в недавней Dead Space 2, тут тоже нет. Можно придираться к дублерам – знакомые актеры, которые кочуют из проекта в проект и не меняют собственных интонаций независимо от ролей, порядком надоели, но не настолько, чтобы клеймить русскую версию Crysis 2. Тем более что довольно часто, изображая горластого военачальника или не слишком уверенного в себе и трусливого ученого, актеры четко попадают в образы. Как и подавляющее большинство игр от Electronic Arts, в отечественных магазинах Crysis 2 можно отыскать в двух комплектациях. Одна из них дешевая, стоимостью в 599 рублей, и включает в себя только игру, полностью переведенную на русский язык. Второй комплект называется Limited Edition, его владельцам достанутся незначительные бонусы вроде дополнительного опыта для прокачки героя до 5-го уровня, голографической ложной цели для винтовки SCAR, платинового жетона бойца (позволяет отображать рейтинг игрока и статистику в сетевой игре) и камуфляжа для винтовки SCAR. Да, мы тоже расстроены, что плаката нет.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

очень хорошо

HOMEFRONT

ЦЕНА 499 РУБ.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Homefront
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Extremes
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** ru.akella.com/Game.aspx?id=2442
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7,0

Правильнее всего было бы воспринимать Homefront как наглядную иллюстрацию ближайшего будущего, где Китай обретет военную мощь для захвата человечества и начнет порабощать страны одну за другой: в мире Homefront всюду разруха, азиатские армейцы публично казнят повстанцев, оскорбляют их, избивают и разве что не насилуют женщин и детей. Дух сопротивления, к которому примкнул герой, тоже передан как надо: натурально чувствуешь себя Джоном Коннором, который обязан спасти человечество – пусть и не от терминаторов. Разработчики игры, правда, побоялись назвать вещи своими именами, и китайцев, с которыми Америка пытается выстраивать деловые отношения, заменили северокорейцами, объединившимися с южными соседями, – те все равно не идут на контакт, значит, можно их расстреливать без сожалений. Геймлей же вряд ли станет откровением: беготня от одной точки до другой, сопровождаемая скриптовыми сценами, заставляет вспоминать Black Ops, только в бюджетном варианте. Тоже достижение.

Особенности русской версии: Честно признаюсь, я не фанат локализаций от «Акеллы», а от русской версии Assassin's Creed 2, которую озвучили так, будто это бредовый мультик про роботизированных черепашек-ниндзя, а не главная игра Ubisoft, мне до сих пор становится не по себе. Однако с переводом Homefront наш издатель справился. Да, в самом начале бесит речь корейцев, которые орут на героя на ломаном русском и создают впечатление американцев, прошедших разговорный курс русского языка, но не сумевших избавиться от акцента, – сразу же возникает желание свозить дублеров на любой московский рынок, чтобы те послушали, как разговаривают настоящие выходцы из азиатских стран. Но затем к диалекту привыкаешь, и произношение северокорейских вояк кажется естественным. Зато актеры, озвучивающие повстанцев, стараются попадать в роль, и часто у них это получается.

Многие речи слегка наигранны, но в целом звучат на порядок естественнее по сравнению с тем, что мы могли слышать в Assassin's Creed 2. Скорее всего, «Акелла» сменила партнеров, помогающих ей с локализацией игр. Текстов в игре практически нет, а те, что есть, переведены без ошибок и неточностей. Российская компания идет по примеру западных коллег и тоже выпускает игры сразу в нескольких комплектациях. У Homefront их целых три: кроме дешевой jewel-версии за 499 рублей, в магазинах можно найти подарочное издание за 769, куда входит игра, диск с дополнительными материалами, кожаная обложка для паспорта с отверстиями от пуль, газета «Все на Homefront» и эксклюзивное дополнение Special Resistance Pack. Также продается коллекционное издание – оно почти полностью повторяет подарочное, плюс в комплект входит шарф с логотипом игры. Цена составляет аж 1699 рублей. Выходит, почти 1000 рублей за шарф от сомнительного производителя – дороговато. ■

Автор:
Егор Антоненков

Гильзы, кровь и трупы не исчезают. Можно радоваться трофеям.

Выйдя наружу в самом начале уровня, можно сразу же получить заряд дроби в лоб.

RANGER

01

ПО КУСТАМ ДА ПО ПОДВАЛАМ

РАЗРАБОТЧИК: Foppy **ИНТЕРНЕТ:** www.foppygames.nl **ЦЕНА:** Бесплатно

Если вы спутаете Ranger с простенькой боевой аркадой (а сделать это очень легко), вас пристрелят уже на втором уровне.

На первый взгляд, игра похожа на классические шутеры с «Денди» – многие вспомнят Commando, Jackal, Ikari Warriors или Guerrilla War. Наш Рэмбо берет в охапку кучу пушек и бежит наверх, стреляя во все живое. Врагов много, зато у нас есть дробовик. И пулемет. И гранаты.

Вот только героический наскок в Ranger не работает. Игра устроена по-другому: и у нас, и у врагов есть поле зрения. Так, выйдя из-за угла, можно наткнуться на амбала с миниганом. Принцип действует и в обратную сторону: отвлекаем врагов, заходим со спины, и тыкаем в эти спины ножом. Главное – выполнить задание. На каждом уровне нам надо добежать до верха карты, спасти заложника и отвести его обратно, в начало.

Ranger похож на песочницу, где совки и лопатки заменили на инструменты поинтереснее – оружие. Удивительно, но в этой минималистичной игре есть простор для своеобразного творчества: снести стену гранатой и завалиться на огонек с ружьем или аккуратно обойти врагов стороной со снайперской винтовкой? В игре нет никаких стелс-элементов, лучше всего оставлять за собой руины и трупы, но эффект неожиданности работает тут в полной мере. Опять же, в обе стороны: враги хоть и тупы, но тоже умеют атаковать с тыла. Со временем они обзаводятся гранатами, и тут начинается веселая жизнь – мы быстро превращаемся из охотника в жертву.

С игрой произошла история, характерная для многих бесплатных индипроектов: она больше похожа на заготовку. Ranger сразу же показывает все, что у нее есть, а от уровня к уровню меняется только сложность. Мы быстро вникаем в игровую механику, после чего перестаем ждать сюрпризов. Уровни построены по одной схеме, наша задача неизменна, а весь арсенал собирается уже к третьей миссии.

Если держать в голове абстрактный идеал, которым могла бы стать игра, становится немного обидно. Но лучше отбросить эти глупости и наслаждаться тем, что есть. Ranger – это полчаса веселой стрельбы, засад и перебежек от куста к куста. ■

ВРАГОВ МНОГО, ЗАТО У НАС ЕСТЬ ДРОБОВИК. И ПУЛЕМЕТ. И ГРАНАТЫ.

В Terra есть несколько подобных пазлов, и все они навевают ностальгию по детской игрушке с лабиринтом и железным шариком.

В некоторых кругах такие монстры называются тентаклями. Надеемся, что вы в них не состоите.

TERRA: THE LEGEND OF THE GEOCHINE

02

НАГИБАТЬ

РАЗРАБОТЧИК: DigiPen Singapore **ИНТЕРНЕТ:** www.digipen.edu **ЦЕНА:** бесплатно

Terra сделана студентами DigiPen – ученики этого колледжа регулярно выпускают игры, которые лучше не пропускать. Во-первых, это просто приятные проекты, вроде боксерской аркады RumbleBox. Во-вторых, иногда они вырастают в гигантов – студенческая Narbacular Drop превратилась в Portal. В роли юной волшебницы Терры мы бегаем по руинам древних храмов и собираем по кусочкам древний артефакт. В арсенале два приема: скучный и гениальный. Первый – простой огненный шар, отпугивающий врагов. На втором строится вся механика игры. Терра умеет наклонять пространство во все стороны, как будто бы мы попали в игру для айфона, – монстры, вазы и все окружение начинает кататься, что-то разбивается вдребезги, что-то, наоборот, встает на положенное место. Этот трюк игра и использует – разработчики придумали кучу головоломок, где мы манипулируем миром. Все начинается с простых фокусов с переключателями и ящиками, а заканчивается аналогами пинбола и того самого лабиринта из детства, в котором мы наклоняли пластиковую коробку, спасая шарик от дыр. Все элементы знакомы (игры уже не первый год экспериментируют с физикой), но разработчики берут всего понемногу и не перегибают палку. В результате Terra просто не успевает надоесть (хотя, этому способствует и небольшая продолжительность игры). Головоломки быстро сменяют друг друга и не повторяются.

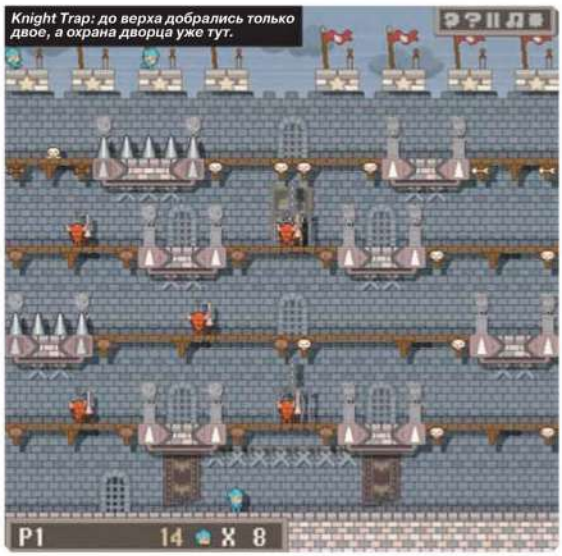
Как и большинство студенческих работ DigiPen, визуально это очень страшная игра. Движок Source здесь можно определить только по устройству меню и физическим трюкам, в остальном Terra передает привет 2000 году. Представьте American McGee's Alice и уберите еще несколько полигонов.

Понятно, что графика не имеет значения, в DigiPen генерируют идеи. В этом плане Terra – наглядный пример: одна и та же механика работает здесь в совершенно разных пазлах. Надо понимать, что это всего лишь ученическая, любительская работа. Самое интересное начнется тогда, когда студенты станут выпускниками. Такие кадры нужны индустрии.

DIGIPEN INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Канадец Клод Комэйр (Claude Comair) основал DigiPen, чтобы решить собственные проблемы: в 1990 году ему не хватало квалифицированных 3D-аниматоров. Со временем, в 1998 году, из серии курсов и мастерских DigiPen превратился в колледж в американском Редмонде – первое в мире учебное заведение с программой бакалавриата, посвященной разработке компьютерных игр. В 2008 году колледж открыл первый заграничный кампус в Сингапуре, чьи студенты и сделали Terra. В 2010 DigiPen пришел в Испанию.

Завалить самого себя землей – типичная смерть в Canary.



Knight Trap: до верха добрались только двое, а охрана дворца уже тут.

НОВЫЕ ИГРЫ NITROME

03

ГЕНИИ ПИКСЕЛ-АРТА СДЕЛАЛИ ТРИ ХОРОШИЕ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК: Nitrome **ИНТЕРНЕТ:** www.nitrome.com **ЦЕНА:** бесплатно

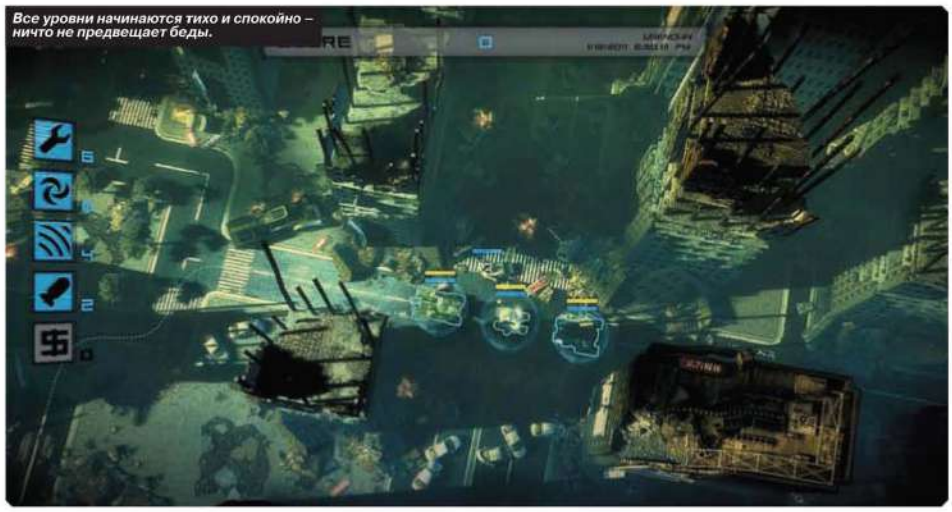
Студия Nitrome разрабатывает флэш-игры с 2004 года, и раз за разом они получаются все лучше. Проблем с продуктивностью у англичан нет – за последние несколько месяцев Nitrome выложили на своем сайте сразу три интересных проекта: Canary, Knight Trap и Steamlands. Мы не могли их пропустить – это инди в одной из своих лучших форм.

Canary – очень бодрая аркада для сообразительных. Мы играем за шахтера будущего: в руках бластер, нарезающий землю пластами, за спиной – джетпак, в шахте – подозрительные неизвестные монстры. Что мы делаем: летаем по подземельям и изобретательно избавляемся от чудовищ. Разрубая землю лучом, мы можем сбрасывать ее на ничего не подозревающие головы, ну, или просто расчищать себе путь. Из этой простой механики получилась целая игра, одна из лучших у Nitrome.

Knight Trap выступает в жанре юмористического платформера. Зеленый дракон не нужен – местная принцесса сама заперлась в замке, под завязку набитом ловушками, и предложила рыцарям ее спасти. До капризной дамочки добегут не все – процент выживших зависит от нас. Каждый уровень – это один экран, где нам надо добежать до верха. По очереди несколькими рыцарями. В этом и заключается главная особенность Knight Trap: активируя ловушки, мы усложняем дорогу следующим бегунам. Таким нехитрым образом Nitrome заставляет нас ходить проторенными дорожками – и мы не жалуемся.

Steamlands старается быть стратегией – получается очень бестолково и хаотично, но весело. Сеттинг понятен уже из названия: викторианская Англия никогда не прекращала свое существование, стимпанк повсюду, и мы катаемся на паровом гусеничном танке, стреляя в пиратов. В игру встроен конструктор «Лего»: танк состоит из пушек и блоков разных габаритов и прочности. Их можно менять местами прямо во время боя, подставляя на место подбитой брони новую. Это в идеале. На деле битвы Steamlands представляют собой безумные перестрелки, где лучший тактический прием – закрыть глаза и молиться. Орудия периодически перестают нас слушаться, прекращают огонь и вообще ведут себя непотребно. У врагов все, понятное дело, работает, как часы. Особую пикантность процессу прибавляют нередкие подтормаживания. По отдельности к каждой из игр можно предъявить кучу претензий – кривое управление и проблемы с производительностью есть везде. Но все вместе – это три классных проекта с интересными идеями. И лучшим в мире пиксел-артом. ■

Steamlands: враг может сколько угодно укреплять себя спереди – мы пробьем броню сверху.


Все уровни начинаются тихо и спокойно – ничто не предвещает беды.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Варшавская 11 bit studios образовалась только в прошлом году, но за спиной ее сотрудников почти 20-летний опыт работы в индустрии. Так, технический директор Бартош Бжостек (Bartosz Brzostek) успел побывать программистом «Горького-17» – той самой стратегии, которую «перевел» Гоблин (и назвал свой проект «Горький-18»). На своем сайте студия расписывается в любви к видеоиграм и заявляет, что точно знает, чего хотят игроки. Судя по Anomaly, так оно и есть.

ANOMALY: WARZONE EARTH

04

МАРС НЕ АТАКУЕТ

РАЗРАБОТЧИК: 11 bit studios **ИНТЕРНЕТ:** www.anomalythegame.com **ЦЕНА:** $10

Инди-игры часто сравнивают с какой-нибудь художественной самодеятельностью – «вот, слепил на досуге». К Anomaly: Warzone Earth такие определения никак не относятся – это большая игра, сделанная профессионалами. Недалекое будущее, на Землю падают два метеорита – прямиком на Багдад и Токио. Когда в этих городах начинают неожиданно вырастать аномальные красные сферы, правительство посылает туда войска – нас. Уже на второй миссии выясняется, что на планету прилетели агрессивные пришельцы, и нам достается почетная роль освободителей. Будет много стрельбы, но еще больше – тактических раздумий.

Anomaly берет классическую схему tower defence – разветвленная система дорог, линии наступления, система укреплений – и выворачивает ее наизнанку. 11 bit studios назвали эту формулу tower offence: в этот раз атакуем мы.

Отряд состоит из нескольких единиц техники – танчики, артиллерия, футуристические генераторы силовых полей и прочие машинки. Мы можем расставить их в любом порядке, но не можем ими управлять – подчиненные едут по указанному нами пути без остановок. Зато в нашем распоряжении есть инженер, без которого все суровые танки беспомощны. Он свободно бегает по карте, собирает различные бонусы и поддерживает отряд. Простейший трюк – ремонт техники. Для врагов припасено кое-что поинтереснее: во-первых, мы можем поставить дымовую завесу и скрыть наши перемещения, во-вторых, можем сыграть на тупости пришельцев и отвлечь их на стрельбу по какой-нибудь безделушке. Пока захватчики лупят в молоко или попросту ничего не замечают, наши подчиненные щедро одаривают их ракетами и снарядами. Чуть позже мы начнем сбрасывать на врагов бомбы.

Уровни представляют собой сеть дорог, где нам надо добраться до определенной точки. Мы сами выбираем маршрут – короткие пути зачастую опасны, а длинные изматывают, и тоже могут быть опасны – но зато там больше денег. Планы постоянно приходится корректировать, нельзя быть уверенным ни в чем: выбранную нами дорогу могут запросто разнести пришельцы, придется обходить. Можно и попросту себя переоценить: пойдя в лобовую на серьезное укрепление и потеряв половину отряда, решаешь впредь хотя бы немного думать. В конце каждого уровня игра оценивает наши успехи, и она не особо котирует нервных ребят, которые меняют планы каждые пять секунд. Anomaly очень хорошо развивается, каждый уровень преподносит небольшой сюрприз (обычно плохой, в виде нового врага). Мы постоянно узнаем или получаем что-то новое и сразу же применяем свежие трюки. Правила игры раз от раза меняются, – не кардинально, а в небольших деталях – но этого достаточно, чтобы держать нас в напряжении. Уровень сложности подобран идеально: игра наказывает всех, кто слишком много зевает и делает глупые движения. В результате мы не сидим без дела и все время решаем разные тактические задачки.

11 bit studios делали свою игру сразу для нескольких платформ. PC, Mac, iPhone, iPad – два последних имени кардинально повлияли на то, как Anomaly выглядит и управляется. Большие иконки, крупные, яркие модели – здесь все в хорошем смысле слова просто. Тачскрины не дружат с навороченными интерфейсами, и до чего же классно, что эту философию переняли и большие компьютерные версии Anomaly. Все понятно с первого взгляда – между нами и игрой нет никаких преград, ничто не ставит палки в колеса. 11 bit studios поняли силу простоты портативных интерфейсов и адаптировали ее для нашей платформы. В результате вся западная пресса поставила игре «восьмерки» и написала кучу рецензий с применением слов «оригинально», «свежо», «красиво», «увлекательно» и «всего 10 баксов». Игроки тоже не сдерживают свои эмоции: Metacritic.com забит высшими баллами, «находка года», «awesome» и, опять же, «всего 10 баксов». И со всем этим невозможно спорить. 11 bit studios взяли избитую жанровую идею и превратили ее в свежую, после чего сделали технически безупречную игру, к которой не подкопаться. Ну да, короткую – но не забывайте про «всего 10 баксов». Anomaly как-то неловко называть инди-игрой: формально все так и есть, просто в данном случае слово «инди» совсем не отражает масштаб происходящего. ■

На экране планирования можно провести немало минут и все равно провалить миссию.

Во время бурных перестрелок то тут, то там мерцает слово «kill» – как будто бы мы не видим.

НАРОД ПРОТИВ SONY

КОРПОРАТИВНЫЙ ГИГАНТ ДЕШЕВЕЕТ

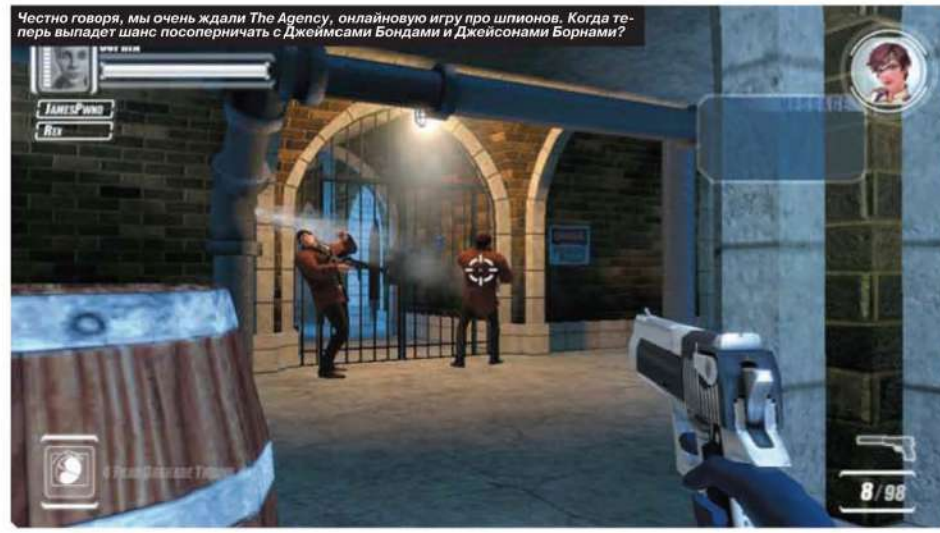
Сотрудникам Sony не позавидуешь – финансовый кризис 2008-2009 вроде бы со всеми своими последствиями ушел в историю, а компанию продолжает трясти, как в период рецессии. Совсем недавно в Японии случилась трагедия того рода, о которых не принято рассказывать на страницах игрового журнала, но, тем не менее, именно она отчасти и стала причиной финансовой ямы, в которую угодила компания.

В марте Япония пострадала от землетрясения, тогда же страна чуть не превратилась в очередную зону отчуждения или, проще говоря, в «Чернобыль №2». Стихийное бедствие парализовало японскую экономику, и акции многих компаний, в том числе Sony, начали стремительно падать.

И хотя удар в виде природного катаклизма Sony, в целом, сумела выдержать, ей пришлось сокращать издержки. В частности, сразу после катастрофы она закрыла три внутренние студии в Денвере, Сиэтле и Таксоне, и сократила 205 рабочих мест. В результате реструктуризации был отменен и шпионский онлайновый боевик The Agency, выпустить который планировали следующей осенью. В официальном заявлении компании говорится о вынужденном сокращении расходов. О причинах – ни слова, но выводы сделать можно и самостоятельно.

В апреле компания столкнулась с новой неприятностью, хакерской атакой на онлайновую службу для PlayStation 3 – PlayStation Network. Взломщики умудрились украсть конфиденциальную информацию пользователей, в том числе адреса, пароли, номера кредитных карт. Пока руководство компании пытается залатать дыры в PSN и оправдаться перед владельцами PS3, акции компании стремительно падают уже второй месяц подряд. В связи с атакой на PSN нестабильно работают серверы служб Sony Online Entertainment. На момент сдачи номера в печать сотрудники компании пытаются исправить неполадки и восстановить функционирование собственных сайтов. Сложно сказать, к каким убыткам это приведет и какие антикризисные меры будут приняты. Остается только надеяться, что Sony сумеет взять ситуацию под свой контроль и денежные проблемы не скажутся на планах компании по выпуску онлайновых игр.

В официальном заявлении компании, выпущенном, правда, еще до атаки на PSN, говорится о вынужденном сокращении расходов, но в то же время представители SOE призывают не делать поспешных выводов – уже запущенные проекты вроде DC Universe и Free Realms будут поддерживаться, как и прежде. Кроме того, компания до сих пор планирует выпустить сразу две новые многопользовательские игры – продолжение PlanetSide, которая будет распространяться по модели free2play, и EveryQuest 3. Кроме того, руководитель студии, занимающейся разработкой, объявил о приеме на работу нескольких человек, в числе которых есть ранее уволенные сотрудники, а также люди, работавшие над оригинальной PlanetSide. ■



Честно говоря, мы очень ждали The Agency, онлайновую игру про шпионов. Когда теперь выпадет шанс посоперничать с Джеймсами Бондами и Джейсонами Борнами?

SONY

Конечно, Sony вряд ли обанкротится в связи с последними событиями, но ухудшение финансового положения компании неизбежно.

Специалисты до сих пор опасаются, что события на Фукусиме могут привести к печальным последствиям – второму Чернобылю. Предпринимаются попытки остановить утечку радиации, но риск ядерной катастрофы по-прежнему сохраняется.

Про PlanetSide Next мы часто пишем потому, что на сегодня это ключевой проект SOE из находящихся в разработке. Сложно представить, что его могут отменить.

НОВОСТНОЙ ДАЙДЖЕСТ

САМЫЕ ЗНАЧИМЫЕ АНОНСЫ И РЕЛИЗЫ БЕСПЛАТНЫХ ИГР

World of Tanks – одна из последних гордостей постсоветской игровой индустрии – выходит в Америке и Европе. Серьезных конкурентов в жанре онлайновых танковых симуляторов у игры попросту нет.

Прошлый месяц оказался богатым на анонсы и релизы. Наконец-то были запущены европейские серверы игры под названием ARGO Online, постапокалиптической MMO с элементами RTS, в которой в XXIII веке за выживание сражаются две расы – Noblian, пропагандирующие развитие новых технологий, и Floresslah, настаивающие на том, что нужно существовать в гармонии с природой. ARGO Online официально издается в России, отечественная версия находится на стадии ОБТ.

Компания Hi-Rez Studios анонсировала очередной DOTA-клон, который будет называться SMITE. Ничего конкретного о проекте неизвестно, кроме того, что в его основу ляжет движок Unreal 3. На стадию открытого бета-тестирования перешла аркада Metal Assault, разработчики которой открыли доступ к новым PvP-картам и миссиям для совместного прохождения. Также Metal Assault обзавелась новым режимом игры, Zombie Game Mode.

Южнокорейское издательство CJ E&M объявило о новом проекте, Ground Zero – это многопользовательский онлайновый шутер с элементами стратегии в реальном времени, который разрабатывается внутренней студией компании, AniPark. Нам обещают две фракции на выбор, между которыми и будут проходить сражения. В пресс-релизе упоминается какое-то секретное оружие, обладатели которого смогут влиять на схватку.

Продолжая тему открытого бета-тестирования, нельзя умолчать, что на стадию ОБТ перешел южнокорейский многопользовательский слэшер Rusty Hearts. Компания GameCampus анонсировала продолжение анимешной игры Asda Story. Новый проект будет носить название Asda 2 и существенно расширит возможности оригинальной игры: появится 8 классов персонажей, усовершенствуется система развития героев. Впрочем, оригинальностью игра вряд ли будет отличаться: классические PvE- и PvP-режимы, да возможность заключения браков – ничего более интересного пока не анонсировали.

Приятная новость для поклонников постсоветского игропрома, точнее того, что от этого игропрома осталось: белорусская компания Wargaming.net после успешного выхода World of Tanks на территории стран СНГ запустила европейские и американские серверы игры.

И пока рынок онлайновых игр в основном атакуют южнокорейские разработчики, нам сообщают о росте онлайновой индустрии в другой азиатской стране, а именно – в КНР. Аналитики из исследовательской компании Pearl Research подсчитали, что если к 2014 году MMO-рынок Китая сохранит темпы роста, то к 2014 году его объем составит 8 млрд долларов против 5 млрд в 2010. Впрочем, пару номеров назад мы уже сообщали, что онлайновый игровой сектор в Китае развивается не столь динамично, как два года назад, так что прогноз имеет все шансы не осуществиться.

Сложно поверить, но ARGO Online – одна из самых ожидаемых MMORPG этого года. Чем она принципиально отличается от аналогов? Практически ничем.

Metal Assault выглядит очень весело. Надеемся, что играется она соответствующе.

ИГРАТЬ!

ОБТ

ARGO ONLINE
argo.onga.ru

BLACK PROPHECY
www.blackprophecy-game.com

CARDMON HERO
cardmon.t3fun.com

COSMIC BREAK
www.cosmicbreak.com

DAWNTIDE
www.dawntide.net

DRAGON'S CALL
dc.gamedp.com

FAXION ONLINE
www.faxiononline.com

HERO:108
www.hero108online.com

HEROES OF THREE KINGDOMS
hotk.perfectworld.com

LEGENDS OF EDDA
legendofedda.gamescampus.com

METAL ASSAULT
metalassault.aeriagames.com

RUSTY HEARTS
rustyhearts.perfectworld.com

STARJACK ONLINE
starjackonline.com

SUPER HERO SQUAD ONLINE
www.shsonline.com

ЗБТ

APB: RELOADED
www.gamersfirst.com/apb

COCOLANI ISLAND
cocolani.gamesamba.com

DRAGONSOUL
www.dragonsoulonline.com

DRAKENSANG ONLINE
www.drakensangonline.com

ELSWORD
www.elswordonline.com

DREAMLAND ONLINE
do.igg.com

GLITCH
glitch.com

GODS AND HEROES
www.godsandheroes.com

HEROES OF MIGHT AND MAGIC ONLINE
homm.91.com/index

LIME ODYSSEY
limeodyssey.aeriagames.com

TALES OF PIRATES II
top2.igg.com

TERA
www.tera-online.com

WAKFU
www.wakfu.com

Автор:
Иван Сапров

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 9you
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Destiny Development
- **РАЗРАБОТЧИК:** 9you
- **ИНТЕРНЕТ:** 9you.com
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** ЗБТ

Персонаж игрока за «одаренного» человека, у которого есть собственный трансформер, поэтому человечные мобы в игре тоже будут.

CITY OF TRANSFORMERS

НОВАЯ ИСТОРИЯ ТРАНСФОРМЕРОВ

В конце первых «Трансформеров», пока Шайа ЛеБаф вместе с Меган Фокс собственными телами полировали капот Chevrolet Camaro, Оптимус Прайм, отправляя сигнал в космос другим роботам, посоветовал им – роботам, а не влюбленным – прилететь на Землю, где бы те ни находились. В голове тут же созрело дикое желание побольше разузнать про жизнь остальных трансформеров, которые по тем или другим причинам не прилетели на Землю вместе с Оптимусом и компанией. И в новой онлайновой игре City of Transformers удастся это сделать.

Кроме урбанистических пейзажей события развернутся на локациях, напоминающих места обитания древней цивилизации вроде ацтеков.

АМИКРИАДА

Сюжет City of Transformers запутан под стать оригинальной истории. Действие разворачивается на планете Амикрон, куда после изгнания с Кибертрона переселяются квинтессоны. Вслед за ними отправляется трансформер Прайм Стилклоу. Дальше, собственно, начинается дичь: квинтессоны строят адскую машину, высасывающую энергию из звезд (аналогичный агрегат использовался людьми в Dead Space), затем выясняется, что на Амикроне живут люди, которых хотят уничтожить квинтессоны. Машину запускают, но Прайм Стилклоу уничтожает ее ценой собственной жизни – и все ради спасения человечества. Душа трансформера оказывается заточена в кубе, аналогичном тому, что мы видели в фильме. Игра начинается несколько тысяч лет спустя после описанных событий. Человеческая раса развивается благодаря технологиям, оставленным Праймом и квинтессонами. Среди людей появляются избранные, которые обладают сверхспособностями, они учатся строить собственных трансформеров, а вся планета охвачена войной нескольких корпораций.

На самом деле описать сюжет City of Transformers невозможно в двух или даже трех абзацах. Передо мной лежит распечатка завязки игры, и это две с половиной страницы А4 мелким шрифтом. Нам неизвестна зарплата сценаристов, но кажется, что они давно ездят на «Мерседесах» и который месяц отдыхают где-нибудь в ОАЭ, беспечно попивая коктейли на пляжах – за титанические объемы работы полагаются приличные гонорары. Сюжет в CoT очень подробный, изобилует мелкими деталями, каждое действие игрока здесь обуславливается сценарием, и в результате вы вряд ли почувствуете себя оторванными от событий игрового мира, как это часто случается в остальных играх жанра.

МЕСТЬ ПАДШИХ

Богатый на события сюжет не разыграешь среди трех сосен, поэтому мир City of Transformers поражает воображение – это огромная территория, которая по масштабу, пожалуй, легко переплю-

Внешний вид собственного трансформера можно будет задать самостоятельно, настроив его цвет, отчасти форму, может быть, добавив на броню орнамент.

Кстати, в связи с разнообразием локаций тут можно выделить еще одну особенность – футуризм легко сочетается с античностью.

нет уровни любой среднестатистической онлайновой игры. При этом разработчики обошлись без традиционного способа создания локаций – «копировать и вставить». Уровни разнообразны (городские пейзажи, природные, трущобы, лаборатории) и зачастую отсылают не только к другим частям Трансформеров (есть локация со знаменитой Искрой), а также к остальным голливудским фильмам – вроде «Аватара» (растет дерево, похожее на Еву) и даже «Звездных войн» (Татуин!).

Что касается ролевых элементов, обошлось без откровений. Шесть классов персонажей – изначально вроде бы было больше, но разработчики не смогли их сбалансировать. Каждый персонаж сможет прокачаться до 90-го уровня, но главное – создать и улучшать собственного трансформера, который превращается как в транспортное средство, так и в робота.

Будут, конечно, гильдии и захват территорий. Причем для гильдии предусмотрены дополнительные, уникальные квесты. Не обойдется без крафта, подразумевающего создание предметов, готовку еды, усовершенствование трансформеров, причем речь идет не только о защите и вооружении роботов, но также о внешнем виде.

Важный момент касательно монетизации: российский издатель City of Transformers, компания Destiny Development, идет на поводу у геймеров и делает монетизацию абсолютно необязательной. Хотите ускорить прокачку персонажа и не заморачиваться выбиванием некоторых предметов, идите в магазин. Не желаете тратить денег – пожалуйста, играйте. Абсолютно любой товар в виртуальном магазине можно получить, честно играя в игру, не платя ни копейки.

City of Transformers очень хочет быть разнообразной игрой и понравиться каждому, независимо от того, любит геймер онлайновые игры или нет. Здесь сильный акцент на PvP (всего несколько зон, где драться нельзя, и много локаций «свободного PvP»), но в то же время можно спокойно заниматься убийством мобов или выполнением сюжетных квестов. Кроме того, разработчики приготовили специальный реверанс в адрес создателей Grand Theft Auto – каждый пользователь при желании попробует себя в должности таксиста или пожарного.

City of Transformers создается как «прозападный» проект с десятками вариантов провести досуг. Найти занятие по душе, кажется, сможет даже нелюбитель онлайновых игр. К тому же это игра про огромных роботов-трансформеров, которыми управляют какие-то люди-Х: разве не повод запустить ее хотя бы на вечер? ■

По мнению разработчиков, «одаренные» люди будущего носят вызывающе яркие скафандры и очки. Хотя их внешность настраивается точно так же, как внешность трансформеров – серьезного редактора, как в Mass Effect, не будет, но и клоны по виртуальному пространству бегать не должны.

Автор:
Анна Янилкина

СЕДЬМОЙ ЭЛЕМЕНТ

ДОЛГОЖДАННАЯ ИГРА «ПО-КОРЕЙСКИ» СО СВОИМИ, ОСОБЫМИ СПЕЦИЯМИ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Seven Souls
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** CR-SPACE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Nival Network
- **РАЗРАБОТЧИК:** CR-SPACE
- **ИНТЕРНЕТ:** 7souls.zzima.com

«Седьмому элементу» есть чем гордиться: немногие онлайновые игры в России ждали с таким нетерпением и упорством. И вот, наконец, измотав всех долгим ожиданием, сага о мире Нейя таки дошла до открытого релиза и теперь, без ложной скромности, обещает стать одним из лучших проектов Nival Network и сети ZZima.

Существует распространенное мнение, что графика в free2play MMORPG сильно уступает «подписочным» аналогам, но это верно лишь отчасти: дело в том, что отечественные операторы в массе своей лицензировали для запуска в России проекты двух-, трех-, а то и пятилетней давности, уже успешно показавшиеся себя на других территориях. Хорошей картинке там, понятное дело, взяться неоткуда. Но в последнее время наметилась позитивная тенденция: одновременный выход новых игр как в Азии с Европой, так и у нас. В этом новом поколении условно-бесплатных проектов графика находится уже на современном уровне, и «Седьмой элемент» – яркий тому пример.

ЕЩЕ ОДНО ПОСЛЕДНЕЕ СКАЗАНИЕ

Если вам вдруг придет в голову поискать зарубежные сайты «Седьмого элемента», вы почти наверняка заплутаете. А все дело в том, что у игры несколько названий: Martial Empires, почивший Project S... да и наш вариант тоже несколько отличается от оригинального «Семь душ». Вместе с названием менялась и история мира – отсюда масса несостыковок и разных версий. Словом, древние летописцы, когда-то искажавшие факты в угоду правителям, просто нервно курят в сторонке.

ПОХОЖЕ НА: Hero Online, SUN Online, Loong Online
ТЕКУЩИЙ СТАТУС: открытое бета-тестирование
ОБЪЕМ КЛИЕНТА: 2.9GB

НИЧЕГО ЛИШНЕГО

ZZ-магазин в этой игре как никогда скромен, и в основном это чисто функциональный набор: сбросы навыков, перья возрождения, расширения инвентаря и т.д. Одним из самых полезных предметов является «слеза», которая предохраняет предмет от разрушения в случае высокой заточки, и амулеты скидок. Но, в общем и целом, вы сможете спокойно развить своего персонажа до самых высоких уровней, ни разу не заглянув сюда.

Русский вариант, между тем, таков: когда-то давно, тысячи лет назад, воздух планеты Вавилон, одной из двух лун Нейи, был полон скрытой силы элементов. Люди, конечно же, попытались использовать ее в своих целях, но из этого по определению не могло выйти ничего хорошего. Поначалу все обошлось малым – мощь элементов «всего лишь» уничтожила город на Вавилоне и перенесла часть его населения на Нейю. Первые поселенцы, ступившие на эти суровые земли, решились повторно призвать грозную силу, чтобы потом надежно ее запечатать. Однако стихии редко бывают покорны жалким людишкам: в момент установки печатей элементы вырвались из-под контроля и успели вызвать второй катаклизм, который расколол Нейю на два континента. А всего через несколько сотен лет эта первозданная сила разнесла на кусочки и Вавилон. И ведь все бы ничего, но некий маг Элизион, недавно прознавший об этой силе, теперь горит весьма предсказуемым, но опасным желанием заполучить ее в свое владение. И что еще хуже – у него это вполне может получиться. Поэтому нам, новоиспеченным героям, обязательно нужно его остановить, иначе весь мир превратится в тыкву. В конце концов, герои мы али твари дрожащие?

НЕСПРАВЕДЛИВО ОБДЕЛЕННЫЕ

По части классов, честно сказать, редко какой MMORPG сейчас удается придумать что-то оригинальное. В «Седьмом элементе» на первый взгляд кажется, что выбор совсем уж маленький – воин, охотник да маг. Но на самом деле «настоящий» класс определяет выбранное вами оружие – это глефа, топор, двуручный меч, лук, когти и кинжалы. А маги – вообще отдельная история: в их арсенале вместо привычных посохов лежит здоровенная коса, два диска и меч. Правда, сражаться этими необычными для магов орудиями придется в ближнем бою. Потому что слово «маг» в мире Нейи – это всего лишь умелое прикрытие: в близком контакте с противником

Вход в подземелье в «Седьмом элементе» выглядит именно так.

В режиме Гнева ваш персонаж превращается в натурального демона. Жалко, что длится он недолго.

они чувствуют себя ничуть не хуже, чем остальные персонажи.

Между тем, всем любителям бафферов и хилеров придется дружно достать платочки и штурмовать форумы в поисках ответа на вопрос «когда же введут целителя?». Их в игре просто не существует, и каждый класс сам себе дает необходимые усиления, восстанавливает ману и здоровье с помощью медитации, и даже подземелья проходит по такой схеме – убил несколько монстров, помедитировал слегка и пошел дальше.

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ

На старте всем новым игрокам сразу выдают усиленные доспехи, миллион монет и сотню бутылок с зельями – можно сразу идти и покорять просторы! Ха, купились? Нет уж, пустой кошелек, единственная рубашка и совсем не благие намерения – вот и все наше скудное имущество. Впрочем, вдали уже виднеется первый NPC, который выдаст задание и подкинет деньжат. Всего через пару мгновений желающих озадачить вас различными поручениями станет на порядок больше, а спустя пару часов игры уже можно сдавать в магазин кучу всевозможной экипировки...

...что совсем нежелательно делать. Этот хлам следует немедленно запихнуть в Куб и разобрать на составные части, ведь только так можно получить необходимые камни улучшения. Конечно, точить лучше всего только хорошие вещи, а поскольку монстры весьма неохотно расстаются со своими сокровищами, то лучшее вам придется изготавливать самостоятельно. Освоить можно любую из доступных профессий (которых по одной на каждую деталь экипировки); самое сложное – определить для себя, какая из них нужней. При желании, конечно, можно начать мастерить все подряд, но тогда ваш игровой кошелек очень скоро опустеет. Зато изготовленные предметы весьма бодро раскупаются на аукционе, обеспечивая тем самым столь необходимый приток игровой валюты.

Отдельное очко уходит разработчикам из CR-SPACE за гибкую систему развития и неплохую почву для экспериментов. Да, изначально приходится выбрать определенное оружие, но ничто не мешает изучать и другие способности. Например, умения «мастера топора» дают носителю глефы дополнительный бонус к защите, а кинжалы позволяют лучнику незаметно обходить агрессивных монстров. Правда, чтобы применить умения другой ветки на практике, придется взять в руки соответствующую палку-ковырялку, но для этого предусмотрены горячие клавиши и специальный слот под второе оружие.

Особняком стоит общая ветка, доступная всем классам. Здесь находятся быстрый бег, ряд атакующих и защитных умений, а также способность, которую так и хочется назвать словом «читерство». Ну а как еще ее называть, если это настоящие fatality: у нее есть весьма высокие шансы окончательно добить цель, и чем меньше у цели здоровья, тем больше вероятность срабатывания. Кстати, слово, упомянутое выше, хочется прямо-таки завопить, когда с помощью этого умения тебя убивают в PvP.

В Ледяной пещере по какой-то неведомой причине водятся и пауки.

ДЕСТРОЙ!

Кстати, «Седьмой элемент», как настоящая скромница, совсем не старается явно подчеркнуть свой возрастной рейтинг. Однако в Корее несовершеннолетним нельзя и дышать в сторону этой игры, а то вдруг сядут они за компьютер мимоходом, а там еще и клиент ненароком запустится, и тогда они, боже мой, увидят... Что бы, вы думали, они увидят? Правильно, кровь. И женские прелести. И еще раз кровь – ее лицезреть придется намного чаще. А когда накопятся очки гнева и активируется особый режим (сродни форме Зверя в Requiem Online), то крови станет еще больше.

Удовлетворить страсть к разрушению с успехом можно и с помощью «полей боя». И пусть только на одном из них происходят сражения непосредственно с другими игроками, зато боевые действия везде настолько интенсивны, что времени не остается даже на быструю медитацию. Ну а если кто-то посмеет вас обидеть за пределами города и арен, то всегда можно надавать ему по щам с помощью PK-режима. Он включается по нажатию кнопки и не ограничен ничем, если конечно не считать ограничением штрафы и шанс уронить что-нибудь из своего рюкзака. Отдельно подстегивает то, что очки PK получают обе стороны: и злостный убийца, и его несчастная жертва. Поэтому жертвы защищаются особенно ожесточенно.
Ну а уж если одиночного PK и скитания по полям боя тоже недостаточно, то добро пожаловать в гильдию: самые зрелищные побоища рассчитаны именно на них. И хотя войны гильдий позволяют жечь огнем и мечом всех встречных врагов без каких-либо штрафов, турниры куда интереснее! За блистательную победу в нем начисляются не только какие-то метафорические очки чего-то там, но и вполне материальная награда в 100.000 монет каждому члену гильдии. Согласитесь, более чем достойная мотивация.

КАРТЫ НА СТОЛ

«Седьмой элемент» не лишен и нескольких интересных нововведений, первое из которых – карты элементов. В общем и целом, эта система чем-то похожа на чары: они улучшают характеристики и способности, занимая место в особых слотах. Но в отличие от тех же чар, их можно комбинировать, обменивать особым образом и продавать. Кстати, с помощью Куба, который новичкам порой кажется шедевром непредсказуемости, комбинируются практически любые предметы в игре! Однако все далеко не так сложно, как кажется: у Куба тоже есть своя особая система. Можно углубиться в эксперименты и разобраться в ней самому, ну а тем, кто не любит раз за разом получать что-то сгоревшее и очень черное, прямая дорога на форум – там можно найти информацию о вероятностях и удачных комбинациях.
Впрочем, о джекпоте – третьей особенности этой игры – информацию найти не удастся: это как раз то, что называется чистым «корейским рандомом». Когда накопятся специальные очки в верхнем углу экрана, все, что требуется, – выбрать золото, опыт, усиливающее заклинание или предмет, все вместе или по отдельности. А потом крепкое рукопожатие однорукому бандиту определит вашу награду. Золото выбирать выгоднее всего: всегда есть шанс сорвать 1% от общего джекпота – а это сотни тысяч монет чистой прибыли.

ШТРОИЛИ, ШТРОИЛИ И НАКОНЕЦ ПОШТРОИЛИ!

К сожалению, даже у самых занимательных MMORPG часто бывает один и тот же недостаток – когда игра существует уже несколько лет, то рано или поздно сервер пустеет, и в стартовых локациях сиротливо месят монстров одинокие твинки. Так вот, «Седьмой элемент» о такой проблеме пока и знать не знает, поскольку игра только запустилась. Здесь всегда можно встретить других игроков, вступить в группу и найти массу приключений на свою пятую точку.
А если после всех этих дифирамбов вы еще не кинулись смотреть на кровищу и прелести (а как же, самое главное, да), то я добью одним точным ударом. Дело в том, что в этой игре очень хорошая, на уровне Aion, графика и красочные бои. Клиент под завязку набит всякими HDR, Motion Blur и Depth of Field, но даже не это главное. Главное – прорисовка деталей, которая позволяет сосчитать заклепки на броне, складки на ткани и увидеть объем цветов в траве. К тому же, вы ведь не забыли – мир Нейя надо срочно спасать! Герои вы или твари дрожащие? Вот то-то же. ■

На этом поле битвы нужно убивать игроков противоположной команды. Вот она, чистая радость массового PvP.

Автор:
Анна Янилкина

REQUIEM ONLINE

ХАРДКОРНЫЙ HACK & SLASH В БРЫЗГАХ КРОВИ

- **ЖАНР:** horror MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Gravity Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Ingamba
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gravity Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** requiem-online.ru

А что это мы все о новом да о новом: «Next-gen MMO то, Next-gen MMO сё». Давайте лучше поговорим о Requiem Online – одной из неплохих, а главное немногих MMORPG в жанре horror. Эта ниша в онлайновом мире и сейчас остается относительно свободной для экспериментов, а если не брать в расчет несколько браузерок про зомби вроде Dead Frontier, то можно сказать, что Requiem Online – единственный представитель в этом жанре.

Сайт и клиент игры вовсю хвастаются рейтингом 18+. Нет, никакого сомнительного содержимого: тотальный дефицит одежды на героинях уже давно не является чем-то особенным; вместо этого нам обещают кровавую бойню. С такой настойчивой рекламой хочешь не хочешь, а придется соответствовать: ну кого сейчас удивишь вялыми фонтанчиками крови? Поэтому для вящего эффекта даже полоса загрузки здесь выполнена в виде раскрывающегося на ране шва.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ДЕТЕЙ

История, рассказанная в Requiem Online, – прямое доказательство того, что мало какая раса способна применить супероружие без фатальных последствий. Четыре из восьми рас мира Этергии были занесены в список вымерших видов еще после первой войны, а оставшихся основательно потрепал «Танатос», то самое супероружие. Он же и перекроил весь мир, оставив города в руинах и изменив всех существующих животных. Собаки мутировали в баргестов, пауки заполучили клешни, появились зомби, чудовищные руконогие твари, глаза с щупальцами и мертвые японские девочки: словом, в мире Этергии не осталось ровным счетом ни одного нормального существа. И даже привычный фэнтезийный босс-дракон радостно помахивает аж шестью лапами.

ЩО, ЮШЕЧКА ПОТЕКЛА?

Пережив несколько поколений мутаций, монстры обзавелись множеством неприятных способностей, но все же сумели сохранить в своих жилах самую обычную красную кровь. Зато в каком количестве! Они с готовностью разрываются на части от малейшего чиха, а разлетающиеся куски мяса весьма омерзительно бьются в конвульсиях… ну разве не прелесть? В ночное время на охоту выползает спецназ – элитные мутанты, которые не менее отвратительны, но более щедры на

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ?

Общий аккаунт для всех игр Ingamba (включая грядущую SUN Online) можно зарегистрировать по этой ссылке: https://ingamba.ru/Account/Register. В данный момент на трех серверах Requiem Online установлен Эпизод 3.0.4 – Requiem Alive, в котором был увеличен максимальный уровень, добавлены новые локации и поля боя. Сервера Cronus и Tethys предназначены для PvP, поэтому здесь часто бегают агрессивные игроки и убивают все, что движется. Если вам не по душе фаерболы в спину, то выбирайте Hyperion – более спокойный сервер, на котором убийство других пользователей запрещено.

Одно из местных средств передвижения – крылайдер. Не самое быстрое и не самое удобное.

На Арене младшим уровням придется тяжко – большая разница в экипировке дает о себе знать.

ценные предметы. Нечего и думать справиться с ними в одиночку – это рано или поздно закончится потерей опыта и пробежкой с точки возрождения. Во все это жизнерадостное мочилово часто пытаются влезть и задания, но и они хотят от вас только бойни и разрушения.

Чтобы поддержать всеобщее кровавое безумие, разработчики создали еще и систему Зверя. Куны, одна из вымерших рас, верили, что «призвав своего внутреннего зверя, можно овладеть доселе недоступной и могущественной силой». По сути это привычный режим ярости, который активируется по мере заполнения соответствующей шкалы. Но в Requiem Online эта ярость облачается в видимую и грозную форму, которая, кстати, требует отдельного развития и даже специальной брони. А при должном упорстве из первоначального демонического существа можно склепать действительно потрясающее орудие убийства – достаточно только глянуть ролики на YouTube.

КСТАТИ, О ПТИЧКАХ

В такое же орудие вам предстоит превратить и собственного персонажа. Древо способностей позволяет избрать совершенно разные пути развития: исцеление или огневая мощь, защита или агрессия. А с помощью системы генов модифицируется даже ДНК, влияющая на все доступные умения. Правда, отсюда и оборотная сторона медали – если вы не планируете воспользоваться сбросом способностей с Черного рынка, то шансы «запороть» своего ненаглядного персонажа увеличиваются в несколько раз.

Между прочим, в пылу ожесточенного боя многие охотники часто забывают о добыче – то и дело видишь валяющиеся там и тут светящиеся кубики с вещами. Тонны простой и незатейливой экипировки будут сыпаться в ваш инвентарь из монстров, добываться во время прохождения подземелий и сражений на поле боя. При всем этом изобилии, ее, конечно же, можно и нужно улучшать с помощью заточек и особых возможностей, поэтому кузницу вы вскоре сможете смело назвать своим вторым домом.

Помимо самосовершенствования и методичного крошения в кровавый салат тысяч мутантов, в Requiem Online есть все, что радует любого хардкорного игрока – подземелья, рейдовые боссы, PK, серверные и гильдейские войны. Конечно, ничто не дается за красивые глазки, поэтому одиночке в мире Этергии будет не так интересно. Но прежде чем вступить в ту или иную гильдию – сначала узнайте о ней побольше, вдруг у нее добрый десяток объявленных войн? А снующие тут и там рассерженные враги уж никак не способствуют спокойной и быстрой прокачке.

Ну и напоследок все-таки стоит сказать, что Requiem Online – это скорее не реквием, а торжествующий гимн. Гимн разрушению, отчаянному выживанию и приспособлению. Черт побери, да этот мир действительно наслаждается, видя себя таким, какой он есть! Поэтому не откладывайте присоединение к рядам Темперионов! В нас ведь тоже живет свой собственный Зверь – такой же беспощадный и яростно алчущий кровавого экшна. ■

$ ЗА ЧТО НУЖНО ПЛАТИТЬ?

На Черном рынке Requiem Online полно полезных предметов – по относительно невысокой в сравнении с другими ММО цене. Каждому игроку в первую очередь нужно приобрести «Премиум» на месяц – он увеличит шанс дропа, количество опыта и денег, а платиновый премиум также даст доступ к особым подземельям. Отдельно стоит упомянуть временных питомцев – они здесь не только служат забавным украшением, но и дают ряд всевозможных бонусов. Остальной набор весьма обычен – многочисленные зелья, расширение инвентаря, воскрешения, телепорты, маунты, костюмы и т.д.

Нова-Люкс – один из трех красивых и крупных городов Этергии.

В таверне можно сделать ставки на картежников или купить у агента свитков с заданиями.

ПОХОЖЕ НА: CABAL Online, Aika, Lineage II
ТЕКУЩИЙ СТАТУС: Европа – релиз, Россия – ЗБТ
ОБЪЕМ КЛИЕНТА: 2.7GB

Автор:
Анна Янилкина

Город самого высокого уровня, как это ни странно, обычно пустует.

Бронетрусы и миниган в руках – сразу видно арбалетчика.

SUN ОНЛАЙН

КРАСОЧНАЯ И ДИНАМИЧНАЯ БИТВА ЗА СВОЕ МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** SUN Online
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Webzen
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Ingamba
- **РАЗРАБОТЧИК:** Webzen
- **ИНТЕРНЕТ:** sunonline.ru

Вы ведь наверняка слышали о SUN Онлайн? Вот-вот начнется закрытый бета-тест русской версии, и поэтому у вас есть последний шанс посмотреть на зарубежный клиент… и помахать ему ручкой. Ведь теперь у нас будет свой локализованный русский мир и Limited Edition, который на порядок выше и лучше прежнего SUN.

STARTER PACK

Поначалу выбор класса совсем не поражает разнообразием: три истинно мужских вариации ближнего боя и два женских персонажа – маг и арбалетчик. Но кастомизация на самом деле изящней, чем кажется: у каждого класса две разных ветви развития и два вида оружия, что выливается в приличное количество умений и стилей боя.

ОЧЕНЬ ЧАСТО СЛЫШИШЬ ОТ РАЗНЫХ ИГРОКОВ: «ХОЧУ LINEAGE II, ЧТОБЫ PK, ОСАДЫ, НО НЕ LINEAGE». ТАК ВОТ ОНО – НАЛЕТАЙ!

Кстати, в местном ассортименте имеются и необычные способности – например, с помощью одного из боевых питомцев арбалетчик может исцелять, а рыцарь-дракон уже на 30-м уровне трансформируется, собственно, в дракона.

Европейские серверы «SUN Онлайн» существуют уже давно, и сейчас они, как заботливая бабушка, стараются максимально упростить жизнь новичка. Поэтому на старте каждому персонажу выдают не только ценные указания, но и увесистую пачку полезных предметов из магазина. Они увеличивают атаку, защиту, критический урон и опыт, а буквально через несколько уровней вы получаете в свое распоряжение и полный комплект улучшенной экипировки. С таким арсеналом любой монстр уходит на отдых буквально через несколько зрелищных взмахов мечом.

РАСПИСАНИЕ НА ДЕНЬ

В отличие от многих корейских MMO, в которых монстров приходится убивать на завтрак, обед и ужин, получая за это жалкие крохи опыта, «SUN Онлайн» грамотно сочетает выполнение квестов и обычную прокачку. Локации и задания поначалу будут сменяться с потрясающей скоростью, а те, кто испытывает отвращение к мелким заданиям, всегда могут прочно обосноваться в охотничьих подземельях. Новичкам в плане развития проще всего: в магазине можно приобрести и полные наборы экипировки, вплоть до 54-го уровня, и банки с опытом.

Время от времени, чтобы отдохнуть от погони за уровнями, можно скоротать время, убив парочку-другую игроков: в «SUN Онлайн» предусмотрена полная свобода действий в этом плане. Конечно, если вы не хотите получить штраф в 20 часов за каждое PK, то развлекаться стоит исключительно в особых зонах конфликта. И если в «оранжевой» зоне вы всегда можете без помех злостно убивать каждого, кто ступит за невидимую черту, то на «красной» территории это сделать несколько труднее. Там обитают весьма сильные рейдовые боссы, но главная опасность исходит даже не от этих агрессивных трехметровых тварей: здесь всегда есть шанс встретить игрока выше уровнем, и тогда дело наверняка закончится потерей какого-нибудь драгоценного меча.

В дополнении Limited Edition, которое выйдет в России вместе с запуском игры, обещают переработать практически все – обновить контент для высоких уровней, улучшить баланс, изменить систему крафта, пассивных умений и предметов. Останется главное – динамичный бой (ну кому не нравятся 20 тушек врагов у ног персонажа после одной лишь стычки?), глобальные битвы за территорию, карты сражений и войны кланов.

Очень часто слышишь от разных игроков: «Хочу Lineage II, чтобы PK, осады, но не Lineage». Так вот оно – налетай! ■

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Егор Антоненков

Diamond Dash гораздо красивее Bejeweled Blitz – впрочем, это отличительная черта игр от Wooga.

DIAMOND DASH

BEJEWELED, ПОДВИНЬСЯ

РАЗРАБОТЧИК: Wooga **ИНТЕРНЕТ:** apps.facebook.com/diamonddash/

Diamond Dash сразу же показывает, кто ее главный конкурент: игра соперничает с Bejeweled Blitz, и у нее неплохо получается.

На игровое поле засыпаются разноцветные камни. Мы ищем группы из трех и более камней одного цвета и кликаем по ним – те исчезают, оставляя место новым. Это главное различие двух соперников: в Bejeweled Blitz мы меняем побрякушки местами, в Diamond Dash жмем на них сразу. В остальном эти игры почти близнецы: минутные партии, еженедельные турниры, маньяк-комментатор.

Diamond Dash не любит неспешных игроков, здесь ценится не столько внимательность, сколько способность быстро-быстро убирать камни. Если уверенно держать ритм – щелк-щелк-щелк – и не тормозить, игра перейдет в специальный огненный режим. В нем каждый клик мыши сопровождается взрывами и приносит еще больше очков. Понятно, что здесь тоже нельзя расслабляться: секундная задержка, и огонь уходит, начинай сначала. Идеальная партия проходит так: с одной стороны – игрок, с выпученными глазами и безумно щелкающий мышью, с другой – экран, где что-то постоянно бабахает.

Мы постепенно растем в уровне, что отражается на размере бонусов, прибавляемых к нашим результатам. Поначалу они кажутся несущественными, но после те самые 10-15%, накидываемые сверху, могут помочь поставить новый рекорд. Бонусная механика last hurrah из Bejeweled Blitz каждый раз дает разные результаты – от тысячи до сотни тысяч очков. В этом плане Diamond Dash стабилен: достаточно уделять игре пять минут в день, и проценты будут расти.

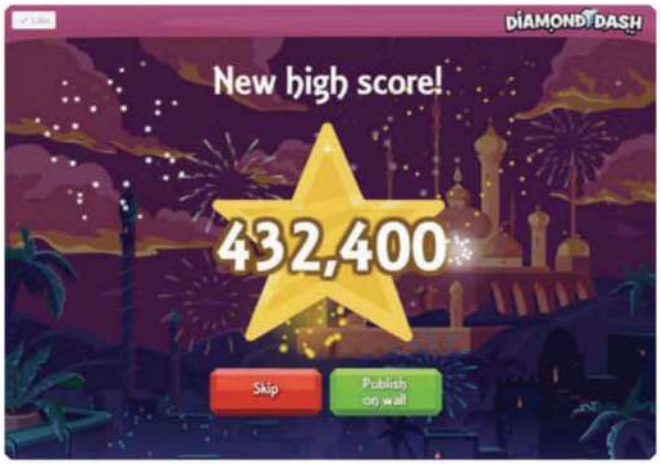
Многие могут решить, что Diamond Dash проходит по разряду вторичных игр, каких полно. Да, это далеко не первый аркадный пазл про разноцветные камни. Но посмотрите в топы «Фейсбука» – там очень мало хороших быстрых игр. Есть фермы и другие разновидности стратегий, а за простые развлечения почти целиком отдуваются PopCap Games и Wooga. Последним это только на пользу: за месяц с момента запуска Diamond Dash привлекла четыре с половиной миллиона игроков – и продолжает расти. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Wooga была основана в Берлине в январе 2009 года и сразу же сконцентрировалась на играх для «Фейсбука». За прошедшие два года компания стала одним из сильнейших разработчиков в своей отрасли: крупнее Wooga только три монстра – Zynga, Electronic Arts и CrowdStar. Самые популярные игры студии – Bubble Island, Monster World и сегодняшняя Diamond Dash. Суммарно во все проекты Wooga играют более 20 миллионов пользователей «Фейсбука».

wooga
world of gaming

Социальные игры по-своему отметили Пасху – так, в Diamond Dash под пальмами разместились разноцветные яйца и цыплята.



На участке полный бардак – чтобы привести все в порядок, мы потратим пару дней.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

До того как в 2003 году основать Digital Chocolate, Трип Хокинс (Trip Hawkins) успел постоять у истоков, ни много ни мало, Electronic Arts. Сегодня «шоколадки» – один из сильнейших разработчиков мобильных и социальных игр. Самые известные проекты студии – Tower Bloxx, California Gold Rush и Millionaire City. В фейсбуковские игры компании играют более 13 миллионов игроков.

ZOMBIE LANE

СЧАСТЛИВЫЙ ФЕРМЕР И ЗОМБИ

РАЗРАБОТЧИК: Digital Chocolate **ИНТЕРНЕТ:** apps.facebook.com/zombielane/

Посадка клубники – довольно скучное занятие, но Digital Chocolate нашли выход из ситуации: дали главному герою дробовик и натравили на огород полчища зомби.

Игра сразу же предлагает настроить свою внешность: все варианты, кроме гигантского жизнерадостного лысого дровосека, получаются неубедительными. Мы приземляемся посреди своего участка: дом в запустении, забор побит, о грядках думать рано. Жена и собака пропали. Зато в руках есть лопата: подходим к зомби и бьем по голове.

Для героев Zombie Lane ходячие мертвецы – не смертельная опасность, а привычная повседневность. Медлительные монстры шатаются по округе, пинают мусор и без особого энтузиазма преследуют нашего героя. В результате игра оказалась очень смешной – слишком уж непривычная роль в ней отведена мертвецам.

В Zombie Lane поместились сразу две игры: hack'n'slash в духе Diablo и, собственно, ферма. Ассортимент оружия постепенно расширяется, армия зомби вокруг дачного участка – тоже. При желании из подручных средств можно собрать огнемет, но простые винтовки и ружья тоже неплохо работают. Зомби постепенно набирают массу: если в начале им хватает одного удара лопатой, то потом появляются силачи, на которых приходится извести половину патронов и энергии. Из врагов выпадают монетки и разные предметы, которые идут на улучшение хозяйства: кирпичи, гвозди, доски, шифер. Таким образом, наша боевая деятельность способствует процветанию сада и огорода: получив в бою деньги и барахло, мы тратим их на обустройство участка. А продав урожай, можно купить новый ствол. Получается замкнутый круг, разве что от раза к разу растет масштаб происходящего.

Деньги, внесенные в Zombie Lane снаружи, выступают в роли ускорителя игровых процессов: мы можем спокойно отказаться от поиска необходимых предметов или разом пройти скучный квест за небольшие суммы. Вдобавок, здесь есть типичный для социальных игр набор оружия и шмоток, которые покупаются только за настоящие деньги. Без внешних вложений Zombie Lane протекает в неспешном темпе.

Digital Chocolate провернули гениальный трюк: взяли проверенные временем игровые механики, добавили зомби и сделали технически безупречную игру. Создатели Tower Bloxx знают свое дело – и три миллиона игроков тому подтверждение. ■

В ZOMBIE LANE ПОМЕСТИЛИСЬ ДВЕ ИГРЫ: HACK'N' SLASH В ДУХЕ DIABLO И, СОБСТВЕННО, ФЕРМА.

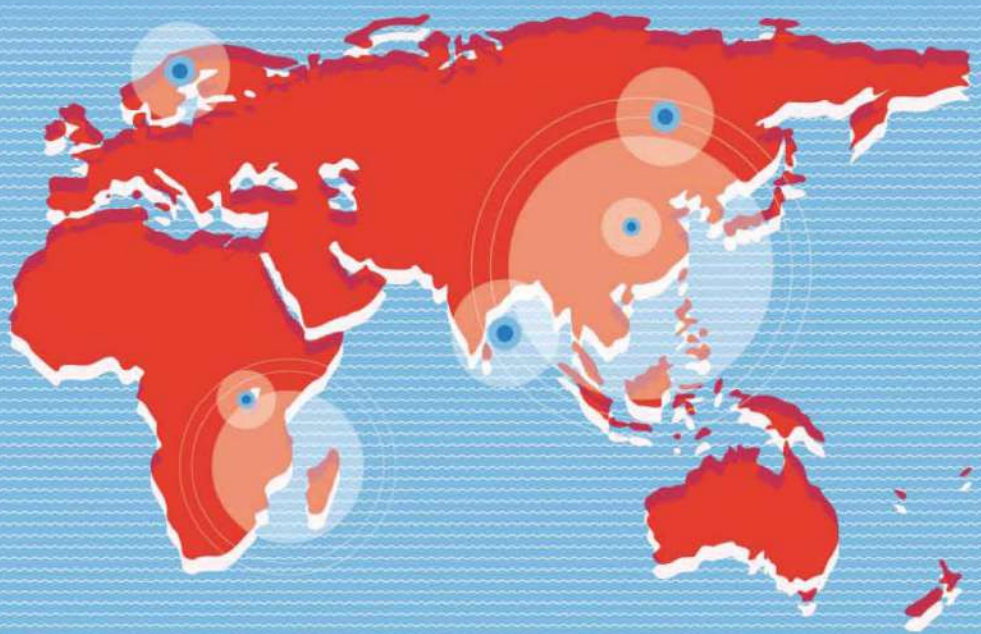
Наш главный друг – толстый коп, любящий пончики.

Автор:
Анатолий Сонин

ИГРЫ И МИР

КАК ИГРАЮТ ЗА ПРЕДЕЛАМИ АМЕРИКИ И ЕВРОПЫ

ЧТО МЫ ЗНАЕМ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ? О ЗАПАДНОЙ – МАССУ ВЕЩЕЙ. ДО НАС ДОНОСЯТСЯ МНЕНИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ГЕЙМЕРОВ, МЫ РАНО ИЛИ ПОЗДНО УЗНАЕМ ОБО ВСЕЙ ПОДНОГОТНОЙ РАЗРАБОТЧИКОВ АМЕРИКИ, ЕВРОПЫ И РОССИИ, А ЦИФРЫ ПРОДАЖ ЗАПАДНЫХ ИГР ВСЕГДА У НАС НА ВИДУ. НО СТОИТ ВЗГЛЯНУТЬ НА ВОСТОК ИЛИ НА ЮГ – И ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ОБ ИГРАХ В МИРЕ НИЧЕГО ТОЛКОМ-ТО И НЕ ГОВОРЯТ. ВО ЧТО ИГРАЮТ В БЕДНЫХ СТРАНАХ ВРОДЕ БРАЗИЛИИ? ОТКУДА ВЗЯЛАСЬ БЕЗУМНАЯ ММО-ЛИХОРАДКА КИТАЙЦЕВ И ЧТО О НЕЙ ДУМАЮТ ИХ КОММУНИСТИЧЕСКИЕ ЛИДЕРЫ? ПОЧЕМУ КОРЕЙЦЫ ВИДЯТ В СЛАДКИХ СНАХ «ЗЕРГ РАШИ» НА БАЗЫ ТЕРРАНОВ? КАК УНИКАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА ТАКИХ СТРАН, КАК ИНДИЯ, ВЛИЯЕТ НА МЕСТНЫЙ ГЕЙМИНГ? НАКОНЕЦ, ИГРАЮТ ЛИ ДЕТИ В АФРИКЕ? НА ЭТИ И ПРОЧИЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ МЫ И ПОПЫТАЕМСЯ ОТВЕТИТЬ.



КИТАЙ

89 МЕСТО ПО HDI*

Игровой рынок Поднебесной так же причудлив, как и сама страна. Ландшафт геймминга задается здесь тремя факторами: бедностью населения (недаром Китай считается главным источником дешевой рабочей силы), процветающим пиратством (см. бедность населения) и страшной цензурой правящей коммунистической партии. Власти Китая взяли в ежовые рукавицы не только игры, но весь Интернет: в КНР нельзя открыть YouTube, Facebook, Twitter, нельзя взглянуть на свой город через Google Maps. И это притом, что пользователей Интернета в Китае 457 миллионов – больше, чем в любой другой стране.

Играм досталось от Партии не меньше: в 2000 году китайские власти одним махом запретили сразу все консоли – что очень иронично, потому что страна большую часть этих самых консолей производит – на экспорт, правда. Таким странным решением власть попыталась удержать молодежь от прожигания жизни за виртуальными развлечениями. План не сработал: очень скоро появились новые игровые устройства, которые вписывались в формулировку закона. Одним из них стал, например, iQue Player от Nintendo – особый контроллер с разъемом для картриджей, который втыкается напрямую в телевизор. И выходила на iQue не какая-нибудь китайская ерунда, а хиты с Nintendo 64 вроде The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Mario 64 и Super Smash Bros. Под брендом iQue японцы умудрились выпустить в Китае и портативную Nintendo DS, но все остальные консоли – PS3, Xbox 360, PS2, Wii – остаются нелегальными по сей день (хотя «серые» их версии продаются вполне активно).

Но успешным запрет китайских властей называть не стоит: он создал фундамент для огромного бума MMO, который до сих пор наблюдается по всему Китаю. Ведь для онлайновых игр консолей не требуется, а запретить компьютер не решатся даже самые безумные коммунисты.

Для онлайн-бума были и другие причины: из-за активности местных пиратов (а Китай можно считать чуть ли не родиной электронного пиратства), например, производители не решаются выпускать в Поднебесной одиночные игры. Никто ж все равно эти Call of Duty и Need for Speed не купит – украдут и глазом не моргнут. А в онлайновых играх пиратство не проходит: большинство из них использует модель free to play, и китайцам приходится волей-неволей платить иногда за всякие микротранзакции.

В пользу онлайновых игр работает и еще один нюанс: китайцы – народ настолько бедный, что у большинства из них нет даже собственных компьютеров. Поэтому играют они обычно в интернет-клубах, а MMO там запускать намного удобней, чем одиночный шутер или гонку: никаких проблем с дисками, активацией и сейвами, скачивай себе легкий клиент и отдыхай. Правда, даже в китайских интернет-кафе компьютеры не шибко сильные – поэтому самые популярные MMO в Поднебесной выглядят как мутанты из 90-х: страшные, плоские и в маленьких окошках.

Платные онлайн-игры в Китае тоже чувствуют себя неплохо – только продаются слегка иначе. World of Warcraft, например, распространяется тут не коробками с дисками, а карточками с ключами активации. Так как собственных ПК у большинства китайцев нет, покупать диски для них толку мало: вместо этого берут карточку, приходят в интернет-кафе, где уже установлена WoW, и быстро заводят в игре аккаунт. А потом платить надо уже по времени за каждый час – и никакой месячной подписки для местных жителей не предусмотрено.

И, наконец, бедность китайцев породила в игровой среде феномен фарминга: некоторые геймеры тут пытаются заработать на хобби и продают виртуальные предметы и валюту за реальные деньги. Фармингом в Китае, по некоторым подсчетам, занимается более ста тысяч человек.

***HDI – human development index, индекс развития человеческого потенциала. Этот комплексный показатель высчитывает ООН, чтобы оценить, грубо говоря, цивилизованность каждой отдельной страны. Чем более высокое место по HDI занимает страна, тем она лучше, а на первом месте находится абсолютный рай (также известный как Норвегия). Россия, кстати, на 65-м.**

Страшненькая MMORPG Fantasy Westward Journey – одна из самых популярных игр в современном Китае.

Пример наглого китайского пиратства: Plants vs. Zombies тут превратили в игровой автомат, а разработчики оригинала так об этом и не узнали.

ИДЕОЛОГИЧЕСКАЯ ЦЕНЗУРА

Игровая цензура носит в Китае патриотический характер. Банят в первую очередь те игры, которые показывают великую коммунистическую партию страны в плохом свете или дают публике неправильное представление об истории – например, Hearts of Iron и Football Manager 2005 запретили за то, что они отобразили Тибет как независимое государство.

ПАРТИЯ СКАЗАЛА «НАДО»

В 2007 году Партия вновь ужесточила ограничения по играм – и на этот раз целились именно в MMO. Во всех больших онлайн-играх правительство вынудило разработчиков ввести систему «усталости» – если игрок моложе 18 лет, то его персонаж через 2,5 часа игры получает пенальти, уменьшающее полученный опыт вдвое, а через 5 часов возможности героя сокращаются еще сильней. Потому что не играть надо, а на заводах PlayStation 3 собирать.

Индия

119 место по HDI

Индия для игровой индустрии – страна талантливых фрилансеров. Здешние программисты работали над BioShock, Dead Rising 2, F1 2010, DiRT 2, Pure и бесчисленным количеством других хитов – но при этом о производстве собственных блокбастеров Индии остается лишь мечтать. Факты пугают: первую 3D-игру Индии разработали всего 3 года назад, в 2008-м – ей стал ролевой экшн Agni: Queen of Darkness, который даже доехал до России и вышел тут под заголовком «Инферно».

Культура гейминга в Индии только-только зарождается – пока лишь в 5% здешних домов есть компьютеры, и лишь в половине из них работает Интернет. Да и тот медленный и дорогой: индийские провайдеры ограничивают своих клиентов по трафику, а потому ни о каких MMORPG в окрестностях Мумбая и речи не идет. Играют только в одиночные ПК-релизы и в легенькие онлайн-флешки. Рынок последних, кстати, разросся в Индии не на шутку: в стране даже родился ныне международный флеш-портал Games2win.

Несмотря на бедность населения, интернет-кафе тут не так популярны, как в Китае: их использует не более одной трети геймеров. Все потому, что ценят игры в Индии совсем не так, как на Дальнем Востоке: если западное кино индийцы уже начали смотреть, то игры большая часть населения все еще принимает в штыки – мол, развлечение для детей, а не вид искусства.

Но индустрия явно набирает обороты: в последние годы вышло уже несколько игрушек по мотивам Болливудских фильмов – среди них есть даже объемные экшны вроде Ghajini the Game 2008 года производства.

Вторым по размеру после рынка ПК-игр остается рынок игр мобильных: почти четверть геймеров тут балуется развлечениями на сотовых телефонах. А где есть спрос – там и предложение: компании вроде Indiagames создали прекрасную репутацию, занимаясь одними только телефонными приложениями. И в наше время, с релизом iPhone, Indiagames успешно создает объемные портативные игры не только для своих соотечественников, но и на весь мир – например, их перу принадлежит приличный файтинг Bruce Lee: Dragon Warrior. С консолями индийцы, как и жители всех бедных стран, в сложных отношениях: самой ходовой приставкой у них до сих пор остается старенькая PS2. Они даже делают для нее игры: в 2009-м на PS2 вышла Hanuman: Boy Warrior – экшн в духе Devil May Cry, только с индийским божеством Хануманом вместо Данте. Игра получилась по-смешному ужасной, но представители местного Sony отреагировали положительно: «Какой же родитель откажется купить чаду игру про Хануманa?» – говорили они. И действительно, никакой.

Сейчас индийский рынок выглядит бедным и наивным, но разработчиков и геймеров становится все больше: однажды здесь может вырасти большая индустрия.

Вишал Гондал, глава Indiagames…

…и его команда. Так и работают.

С переходом на iPhone разработчики Индии стали создавать продукты мирового уровня.

Хотя и раньше они не отставали: вот, например, индийская мобильная версия BioShock.

ЮЖНАЯ КОРЕЯ

12 МЕСТО ПО HDI

Южная Корея – одна из самых играющих стран мира. Игры тут так же популярны, как кино, музыка и книги, а геймеры не осуждаются – наоборот, посидеть пару часиков за StarCraft считается полезным: мол, развивает стратегическое мышление. В Корее есть даже два отдельных телеканала, целиком посвященных видеоиграм и трансляции матчей StarCraft и Warcraft III, а киберспортивные чемпионаты проводятся тут на открытых стадионах и с десятками тысяч зрителей. Лучшие геймеры страны – полновесные звезды, которые не могут спокойно пройти по улице. Средний кореец тратит на игры в три раза больше, чем даже американец, – кажется, Crysis и GTA впору переносить из Нью-Йорка в Сеул.

Впрочем, играют корейцы не в то же, во что американцы. Консоли тут непопулярны, а вот купить компьютер для образования своему чаду спешит каждый родитель. А там уж и до ПК-гейминга рукой подать – вы сами все знаете, в нашей стране игровая культура работает точно так же.

И хотя почти вся страна имеет широкополосный доступ в Интернет (массовое подключение к сети поддерживалось на уровне правительства), корейцы предпочитают соревноваться не из дома, а в компьютерных клубах. Отправиться в так называемый PC-Bang – совершенно нормальное времяпрепровождение для корейца, ничем не хуже похода в кино или на концерт. Играют дети, взрослые, мальчики, девочки – в некоторых клубах есть даже «любовные места» для парочек. Да и хардкорщикам в PC-Bang не грех зайти: тут и компьютеры самые мощные, и с друзьями можно встретиться, и играть приходится не через Интернет, а по сети с соседними компьютерами – для любителей мультиплеера (а это 90% корейских геймеров) действительно намного приятней и удобней. Ну и весомым бонусом остается то, что игры в PC-Bang уже установлены и покупки не требуют (и установлены по большей части легально – тут вам не Китай). Но истинные причины популярности клубов кроются в менталитете корейцев: им всегда приятней собраться и поиграть вместе с друзьями, чем сидеть и обводить зергов рамочкой в одиночестве. Именно на такую «соревновательность» корейцев и остается списать популярность не только игр, но и киберспорта – черт подери, на матчи профессиональных геймеров здесь приходит смотреть больше народа, чем на чемпионаты бейсбола, баскетбола и футбола вместе взятые. Ждет ли нас с вами такое же будущее? Вряд ли, корейцы уж больно уникальный народ.

В 2007 году команда Blizzard специально поехала в Сеул, чтобы впервые анонсировать тут StarCraft 2. Дело было вот в этом зале с аудиторией в 50 тысяч человек. Московским StarCraft-мероприятиям до такого масштаба далеко.

Клубы бывают разных размеров и для разной публики.

СЕВЕРНАЯ КОРЕЯ

HDI не может быть рассчитан

В стране, где запрещен Интернет и где современные компьютеры и телефоны есть лишь у правительственной элиты, с играми, мягко выражаясь, туго. Границы Северной Кореи окружены железным занавесом, поэтому информации о быте простых граждан просачивается во внешний мир очень мало. Известно только, что в коммунистической стране до сих пор работают залы с игровыми автоматами из 80-х – клонами аппаратов советских и американских.

Северокорейская аркада снаружи…

…и внутри.

ГРЕЦИЯ

22 место по HDI

В 2002 году Греция доказала, что гонения на геймеров устраивают не только безумные коммунистические страны. Тогда, в попытке борьбы с игорным бизнесом, греческое правительство запретило все электронные игры вообще – от консольных до браузерных. За игру в самые обыкновенные онлайн-шахматы можно было сесть на срок от месяца до года. Публика активно негодовала, и в 2003 году закон смягчили: теперь в стране запрещены только интернет-кафе с играми и залы невинных игровых автоматов. Вот вам и Европа.

Япония

11 место по HDI

Родина почти всех игровых консолей и важнейший производитель приставочных игр, Япония всегда отличалась уникальной культурой гейминга. Западные хиты вроде GTAIV и Gears of War продаются тут мизерным тиражом, о Half-Life и StarCraft никто даже не слышал, зато линейные RPG, файтинги и консольные слэшеры пользуются любовью масс. Это нельзя объяснить: такие особенности кроются в культуре местных обитателей – японцы попросту не играют в шутеры, экшны с открытым миром или компьютерные стратегии (слишком сложно, говорят), не ценят реализм и не любят мускулистых героев-мачо. И как следствие большая часть западных игр ими игнорируются подчистую. Зато внутренний рынок в Японии мощнейший, а на таких консолях, как Wii, PSP и DS, японские релизы доминируют по всему миру до сих пор. Любимые жанры японцев – линейные ролевые игры (см. Final Fantasy), не менее линейные экшны (см. Devil May Cry, Resident Evil, Metal Gear Solid, Silent Hill) и простенькие тактические стратегии (про которые на Западе давно забыли).

В ПК-гейминге японцы тоже продемонстрировали всему миру свою странность. Если вы откроете список международных релизов за последний год, вы увидите, что чуть ли не половина всех PC-игр производится в Японии. Почему мы о них не слышим? Потому что за рубеж они никогда не попадают – больно специфичные у ценителей сакуры вкусы. Большинство их ПК-релизов – так называемые «визуальные новеллы», истории из текста и картинок с ветвящимся сюжетом и опциональной эротической концовкой. Япония очень любит свою рисованную порнографию, а мир вокруг принять ее пока не готов (хотя некоторые такие новеллы все же переводятся на английский и продаются на Западе).

В отличие от своих азиатских соседей, японцы компьютерные клубы не используют – для дружеского отдыха они собираются в залах игровых автоматов. Япония – возможно, последняя страна в мире, где автоматы не просто популярны, но активно развиваются. С аркадами (так они называются за пределами России) работают крупнейшие издатели вроде SEGA, Konami и Capcom, в них появляются свежие ответвления таких сериалов, как Silent Hill, Castlevania и Metal Gear – ответвления, которые за пределы Японии не попадают. Японские аркады – огромная тема, и писать о ней можно целую статью. Бывают тут и рельсовые шутеры с пистолетами (такие часто доезжают до России), бывают кабинеты онлайн-шутеров, которые управляются через рычаги и педали (мышь и клавиатуру японцы освоить не могут), карточные стратегии (где карты с юнитами надо двигать по сенсорной панели, чтобы водить войска), есть даже игры по взращиванию скаковых лошадей. Очень жаль, что такие уникальные продукты не выбираются к нам, на Запад.

Так выглядит самый популярный ролевой сериал Японии. В стране ценят не реализм, а милую мультяшность.

Экшны в духе Lost Planet 2, рассчитанные именно на кооперативное прохождение, представляют свежий тренд в японской игровой индустрии. Даже сериал Metal Gear в недавние годы стал кооперативным.

Блокбастеров мирового уровня в современной Японии выходит немного, зато здешние игроделы, в отличие от западных коллег, никогда не боялись экспериментировать с жанрами.

Некоторые игры, как ни старайся, на компьютер не перенести.

АФРИКА

101 МЕСТО ПО HDI (ЕГИПЕТ), 129 (ЮЖНАЯ АФРИКА), 128 (КЕНИЯ), 158 (НИГЕРИЯ)

Проще всего сказать, что в Африке культуры гейминга не существует, – и действительно, за пределами самых развитых стран континента вроде Египта, Марокко и Южной Африки (той самой, в которой недавно проходил чемпионат мира по футболу) любителей видеоигр не найти. Но компьютерные технологии, а с ними и цифровые развлечения, постепенно приходят в Африку.

Приходят пока очень медленно – Интернет тут есть сейчас лишь у пяти процентов населения, из которых абсолютное большинство живет во все тех же Южной Африке (на нее приходится аж две трети всех интернет-пользователей континента), Египте и Марокко. А в странах вроде Кении и Нигерии с технологиями дело обстоит очень печально – большие участки Африки остаются не только без домашних компьютеров, но без телефонных линий и без электричества: в таких условиях даже интернет-кафе не открыть. Ситуация со связью, впрочем, налаживается: сотовые быстро набирают популярность на континенте, и теперь почти у четверти африканцев есть свой мобильник. А мобильник – это, как известно, уже первый шаг в гейминг. Но совершить второй шаг и освоить ПК-игры африканцы смогут не скоро: во-первых, население в массе своей не умеет обращаться с компьютерами, во-вторых, в некоторых регионах, как уже говорилось, нет электричества, а в некоторых с ним случаются масштабные перебои. Меж тем компьютеры и Интернет здорово помогли бы местному населению: информация о лечении болезней, точные прогнозы погоды, объективные политические новости и возможность дистанционного образования преобразили бы современную Африку. Не говоря уж об играх.

Но в Африке, как и везде, есть энтузиасты, готовые за копейки собирать цифровые миры – один из них, например, в 2007 году (на год раньше Индии!) выпустил первую 3D-игру Кении. Называется она Adventures Of Nyangi и показывает «поиски редких артефактов на африканской земле». Бегаем, прыгаем, ведем себя, как Лара Крофт. Кстати, разработчик Adventures Of Nyangi после выпуска продукта признал, что заниматься ПК-релизами в Африке довольно бессмысленно, и перешел на разработку игр для сотовых телефонов – что как раз очень логично. Выглядит все это пока несерьезно – большой игровой индустрии Африке не соорудить, кажется, еще несколько десятилетий.

Университет Найроби, столицы Кении, учит и программированию: здешние студенты создали уже больше пяти 3D-игр.

Нянги, расхитительница африканских гробниц.

Чтобы адекватно передать африканские реалии, разработчики Far Cry 2 летали на несколько недель в Кению. Прививку от малярии, кстати, им сделали заранее.

Far Cry 2 не врет: мобильные технологии в Африке стремительно развиваются.

БРАЗИЛИЯ

73 МЕСТО ПО HDI

Бразилия – еще одна бедная страна, где одиночные ПК-релизы умирают от рук пиратов, а онлайновый гейминг еще не успел прижиться. Усложняют бразильскую проблему еще и чрезмерные налоги на консоли и консольные игры – PS3 и Xbox 360 стоят тут раза в два-три дороже, чем в Америке, и никто их, естественно, позволить себе не может. Решение проблем бразильцы нашли в очень странном месте: страна не первое десятилетие массово скупает Sega Mega Drive и Sega Master System. 16- и 8-битные приставки не просто популярны в Бразилии – для них каждый год выходят все новые модели и все новые игры. Сейчас, например, на рынке появилась Mega Drive 4 с контроллером-гитарой и музыкальной игрой в придачу – чем хуже Guitar Hero, если подумать? Многие игры на Mega Drive 4 и ее товарищей по несчастью портируют прямо с телефонов – так бразильцы получили свои 16-битные Need for Speed Carbon и FIFA 08.

И хотя консоли по сути своей древние, производятся они уже по современным технологиям – бразильские «сеги» используют теперь не картриджи, а SD-карты с играми. А в некоторых моделях игрушки и вовсе уже включены: например, свежая Master System Evolution запустилась аж со 132 программами внутри – включая Sonic the Hedgehog, Golden Axe, Shinobi и прочие ретро-хиты.

Всем этим странным шаманством занимается в Бразилии компания Tectoy, официальный дистрибьютор консолей Sega в стране. В недрах Tectoy родилась недавно идея и для другой ретроватой консоли – один здешний сотрудник собрал свою команду и решил выпустить в развивающихся странах приставку под названием Zeebo. В число таких нищенских стран включили Индию, Китай, Бразилию и Мексику – в последних двух Zeebo уже запустилась, стоит 200 долларов, просит еще по десятке за каждую игру, а с пиратством борется через онлайн-распространение: дисковода у Zeebo вообще нет, все игры скачиваются. Проблема лишь в том, что железо у консоли очень примитивное: картинка тут примерно как на PS1 или на современном телефоне – но бразильцев, как мы уже знаем, это никогда не останавливало. Да и индийцам с китайцами выбирать особо не приходится.

16- И 8-БИТНЫЕ ПРИСТАВКИ ОТ SEGA НЕ ПРОСТО ПОПУЛЯРНЫ В БРАЗИЛИИ – ДЛЯ НИХ КАЖДЫЙ ГОД ВЫХОДЯТ ВСЕ НОВЫЕ МОДЕЛИ И ВСЕ НОВЫЕ ИГРЫ.

Для Zeebo вышел даже свой порт Resident Evil 4. Графика, правда, хуже, чем на iPhone.

Только посмотрите, в какую соблазнительную коробку бразильцы засунули 8-битную Master System. Не чудо ли – страна, в которой физиономия Соника все еще может продавать консоли.

В 1994 году продается в Японии, в 2011 – в Бразилии. Зато теперь портативная!

РЕКЛАМА

«ФОТОМАСТЕРСКАЯ» — ЖУРНАЛ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ХУДОЖНИКА

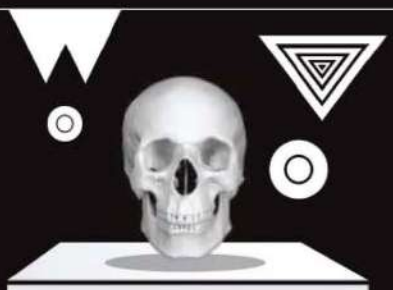
Лучшие уроки из культового английского журнала *Computer Arts*, руководство для успешного фрилансера, опыты занимательной химии, секреты режимов наложения, как создать идеальный логотип, а также тонкости типографики в майском номере журнала.

Автор:
Андрей Окушко

СМЕРТЬ ЧЕРЕЗ ММО

КАК МАСШТАБНЫЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ УБИВАЛИ СВОИХ РАЗРАБОТЧИКОВ

В НАШЕ ВРЕМЯ РАСЦВЕТА ВЫСОКОСКОРОСТНОГО ИНТЕРНЕТА ЗА СОЗДАНИЕ ОНЛАЙН-ИГР БЕРУТСЯ ЕСЛИ НЕ ВСЕ, ТО МНОГИЕ. ЖЕЛАНИЕ ЗАРАБОТАТЬ НА ПОКА ЕЩЕ РАСТУЩЕМ РЫНКЕ ТОЛЬКО РАЗГОРАЕТСЯ, КОГДА РУКОВОДИТЕЛИ КОМПАНИЙ ЧИТАЮТ В НОВОСТЯХ О ТОМ, КАК BLIZZARD ЗАЧИСЛИЛА НА СВОИ СЧЕТА ЕЩЕ ПАРУ ДЕСЯТКОВ МИЛЛИАРДОВ ДОЛЛАРОВ. НО ТАК ЛИ ЛЕГКО ПОПАСТЬ В КРУГ ИЗБРАННЫХ, С ГОРДОСТЬЮ ЗАЯВЛЯЮЩИХ О СЕБЕ: «МЫ СДЕЛАЛИ КЛАССНЫЙ ОНЛАЙН-ПРОЕКТ»? ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС МЕНЯЛСЯ СО ВРЕМЕНЕМ. ДВАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД, КОГДА КОМПЬЮТЕРЫ БЫЛИ БОЛЬШИМИ, А НЕБО ГОЛУБЕЛО КАК-ТО ПО-ДРУГОМУ, ММО МОЖНО БЫЛО СДЕЛАТЬ ПРАКТИЧЕСКИ НА КОЛЕНКЕ, НЕ УТРУЖДАЯ СЕБЯ ПОИСКОМ ОГРОМНЫХ СУММ НА РАЗРАБОТКУ И ПРОДВИЖЕНИЕ ИГРЫ. ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ БЫЛ НЕ У ВСЕХ, КОНКУРЕНТЫ ВСТРЕЧАЛИСЬ РЕДКО, И ШАНСЫ СТАТЬ ЦАРЕМ ГОРЫ БЫЛИ НЕПЛОХИ. НО ВРЕМЯ ШЛО, И НА АРЕНУ СТАЛИ ВЫХОДИТЬ КОМПАНИИ-МОНСТРЫ, ГОТОВЫЕ ВКЛАДЫВАТЬ В ОНЛАЙН-ИГРЫ ОГРОМНЫЕ ДЕНЬГИ. НА ИХ ФОНЕ НЕЗАВИСИМЫМ КОМАНДАМ СТАНОВИЛОСЬ ВСЕ СЛОЖНЕЕ УДЕРЖАТЬСЯ НА ПЛАВУ – И ВСЕ ЖЕ ОНИ СРАЖАЛИСЬ, ДАЖЕ ЗНАЯ, ЧТО СИЛЫ НЕРАВНЫ. МНОГИЕ, ПРАВДА, ДО ПОБЕДЫ НЕ ДОТЯНУЛИ: ВЕДЬ ИГРЫ МАСШТАБА ММО ЗАПРОСТО МОГУТ ОДНИМ МАХОМ УБИТЬ ЦЕЛУЮ СТУДИЮ. ЧТО ЖЕ ПРИВОДИТ СОВРЕМЕННЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОНЛАЙН-ИГР К ПЕЧАЛЬНОМУ КОНЦУ? ДАВАЙТЕ РАЗБЕРЕМСЯ.



AURAN: НЕ УМНОЖАЙТЕ СУЩНОСТЕЙ

Погореть при создании ММОG легко. Мало выдвинуть интересную идею, важно ее еще и реализовать так, чтобы завлечь геймеров и не дать им сбежать. Завлечь на какое-то время у Auran, разработавшей Fury, получилось. Удержать – нет. Хотя идея выглядела симпатично: сделать нечто вроде фэнтезийной Counter-Strike. Увы, реализация оказалась не очень.

Многие сразу же испугались широты мышления создателей: в бои против живых соперников (других вариантов практически не предусматривалось) позволялось «брать с собой» десятки навыков. Всего же число умений приближалось к полутысяче, хотя полезных оказалось хорошо если треть от этого числа. Терпения подбирать самые-самые лучшие комбинации хватало лишь настоящим хардкорщикам, прочие брали то, что попадалось под руку, и проигрывали, проигрывали, проигрывали, в итоге забрасывая Fury.

Но даже «отцов» устраивало не все. Чтобы продать трофеи, приходилось побегать по локации – не каждый торговец соглашался принять добычу. Прокачка навыков тоже выражалась в перемещениях между NPC. С учетом скоротечности боя складывалась трагикомичная ситуация: на ненужные действия тратилось в разы больше времени, чем на саму игру. Сравните с той же Counter-Strike, и вы поймете, почему Fury после запуска в октябре 2007 года просуществовала лишь около десяти месяцев.

Критиковали проект и за другое – за лаги и баги, за отсутствие нормального обучающего режима и недружелюбие к новичкам, за корявый интерфейс и отсутствие сортировки предметов в инвентаре. Auran пыталась что-то исправить – добавила к трем классическим режимам (аналогам Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag) еще два, сделала игру условно-бесплатной, решила проблему с обучением новичков. Но припарки мертвому не помогли – затраты на создание Fury затащили создателей в финансовый омут, да там и утопили.

Будущим разработчикам ММОG стоит поучиться у Auran хотя бы тому, как не надо делать экшны. Мы ведь ждем драйва и битв – и это австралийцы обеспечили. Но мы не желаем проводить десятки часов, изучая описания ненужных умений или бегая от торговца к торговцу. Чего команда, выведшая на рынок Fury, так и не поняла до самой своей кончины.

Часто в Fury побеждал тот, кто быстрее лупил по клавишам умений. Печально, но факт.

DESTINATION GAMES: НЕ МЕЧИТЕСЬ ИЗ СТОРОНЫ В СТОРОНУ

Любой, даже самый гениальный проект, может пострадать от шараханий то в одну, то в другую сторону. Ярчайший пример – Tabula Rasa, игра, до сих пор вызывающая неоднозначные отклики, творение Ричарда Гэрриотта (изобретателя термина MMORPG и автора Ultima Online) и его команды Destination Games.

Начиналось все лет десять назад, когда NCsoft задумала сделать новый онлайн-проект. Представьте себе, поначалу упор делался на PvP, а в качестве сеттинга был выбран… фэнтезийный мир! И только появление Гэрриотта в команде создателей все изменило. «Баста! – заявил Ричард. – Народ жаждет другого!» Другим оказалась футуристическая вселенная с уклоном в PvE-составляющую. 20 процентам сотрудников, делавших Tabula Rasa, указали на дверь, а три четверти кода пришлось переписать. Само собой, резкий поворот привел к отсрочке выхода и, конечно же, увеличению расходов (ходили слухи об астрономической цифре в 100 миллионов долларов!).

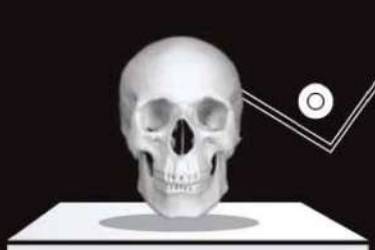
Но ошибаются даже лучшие из нас, и Гэрриотт – не исключение. Выпустив MMORPG с сильной квестовой составляющей, он забыл о PvP-компоненте. Ни тебе специальных арен для сражений (одна такая локация позже, впрочем, появилась), ни наград за них, ни наказаний. Да, была возможность вызвать другого игрока на дуэль или поучаствовать в гильдейских войнах, но толку от этого оказалось с гулькин нос. На выходе получилась однопользовательская игра с сильным сюжетом, интересными миссиями и… месячной подпиской. Не уделили должного внимания и другим привычным для жанра вещам, например, крафту. Но хуже всего было тем, кто дошел до максимального уровня слишком быстро, – они попросту не знали, чем себя занять.

Исправить это, конечно, пытались: последовали судорожные шараханья из стороны в сторону, патчи, попытки ввести полноценную PvP-часть. Но получалось плохо, и NCsoft приняла решение закрыть убыточный проект в феврале 2009 года. К чести создателей, закрытие вышло на славу: эпическое событие с падением последних оплотов людей перед инопланетными захватчиками запомнилось многим.

По сюжету Tabula Rasa Землю атаковали инопланетные захватчики, и если бы не другая раса пришельцев (добрая), все могло бы закончиться плохо еще до остановки серверов.

Формально, кстати, торговая марка разработчика Tabula Rasa – Destination Games – все еще существует и принадлежит NCsoft (хотя сотрудников у студии уже нет). Издатели же сделали два вывода: ни в коем случае не переделывать проекты чуть более чем полностью и… никогда не приглашать к себе Гэрриотта, а то деньги закончатся, да еще и виноватым останешься. Впрочем, Ричард не обиделся и, отсудив у NCsoft пару десятков миллионов долларов, увлекся полетами в космос.

Аналог магии присутствовал и здесь, по понятным причинам – фэнтезийное прошлое ранней версии игры решили частично сохранить.



FLAGSHIP STUDIOS: НЕ ВЫКАЧИВАЙТЕ ДЕНЬГИ

Людей, которые составляли костяк Flagship Studios, знали все фанаты action-RPG. Билл Ропер, Макс Шефер, Эрик Шефер, Дэвид Бревик – именно они подарили нам Diablo. Само собой, от первой работы «псевдоновичков» из Flagship Studios ждали чего-то сногсшибательного и невероятного. Однако после релиза Hellgate: London в конце октября 2007 года мнения разделились: одни считали проект шедевром, другие – ругали почем зря.

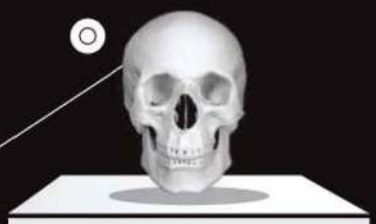
Какое это имеет отношение к теме нашей статьи? Самое прямое: покупая игру, вы получали не только одиночный режим, но и сетевой. А доплачивая за месячную подписку (чуть меньше десяти долларов в месяц), приобретали ряд преимуществ перед «халявщиками». И все бы ничего, только зачем вручать создателям дополнительные деньги, никто не понял. Конкурента Diablo II не вышло, получилась лишь неплохая игра в антураже постапокалиптического Лондона. Про многопользовательский режим же и вовсе промолчим. Зачистка однообразных подземелий в компании друзей наскучивала через пять-шесть дней, баланс классов отсутствовал, да и с рейтингами как-то не срослось. При условиях, что на Battle.net (при наличии копии Diablo II) пускали порубиться бесплатно, идея была обречена на провал. Билл Ропер и его товарищи еще долго трепыхались и доказывали, что надо чуток потерпеть – и лидер сдаст позиции, уступив новичку. Но в августе 2008-го Flagship Studios закрылась, а через полгода остановились и серверы игры (сейчас HanbitSoft планирует возродить интерес к проекту, но это совсем другая история). Кстати, тяжким финансовым грузом на шее бывших сотрудников Blizzard North висела еще одна онлайн-игра – Mythos, на которой обкатывались интернет-решения для Hellgate: London. И ее тоже приобрела HanbitSoft, планируя запустить к началу июня этого года. Мораль сей басни такова: собираясь брать с игроков деньги, предлагайте что-нибудь взамен. Если где-нибудь можно получить то же, только лучше и бесплатно, – и думать забудьте о вымогательстве. Иначе холимый и лелеемый проект зачахнет, а на вашей репутации появится такое пятно, с которым никакие новомодные моющие средства не справятся.

ЗАЧЕМ ВРУЧАТЬ СОЗДАТЕЛЯМ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ, НИКТО НЕ ПОНЯЛ. КОНКУРЕНТА DIABLO II НЕ ВЫШЛО, ПОЛУЧИЛАСЬ ЛИШЬ НЕПЛОХАЯ ИГРА В АНТУРАЖЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО ЛОНДОНА.

В альтернативной вселенной Hellgate: London нашлось место и магии. Ну, или тому, что нами воспринималось как магия.

Пока жив хоть один герой – человечество не уничтожено. Монстры еще поплатятся за свою наглость.

Сколько монстров ни бей – все равно мало будет. Благо из них часто вываливались ценные вещички.



NPCUBE: НЕ СУДИТЕСЬ, ДА НЕ СУДИМЫ БУДЕТЕ

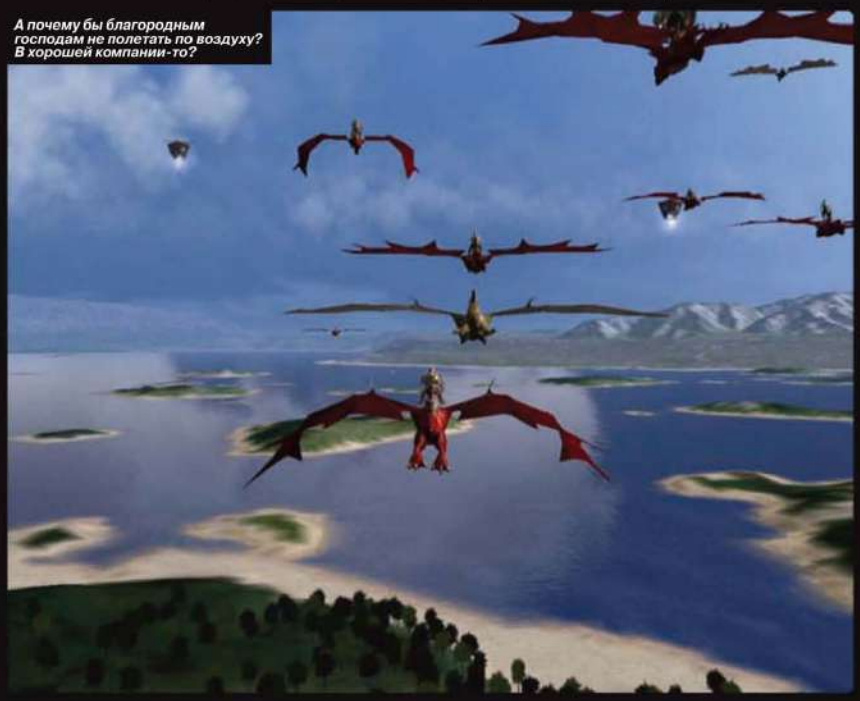
Dark and Light еще на стадии создания притягивала взгляды матерых геймеров. NPCube щедро раздавала обещания, грозясь переплюнуть все, что когда-либо было, и все, что когда-нибудь будет. На просторах, примерно соответствующих по площади Нидерландам, планировалось создать фэнтезийный мир, раздираемый войной между Светом и Тьмой. Одни игроки стали бы рыцарями и отправились сражаться с себе подобными, другие занялись бы добычей ресурсов, третьи – управляли бы замками и вершили большую политику. Короче, на словах звучало привлекательно – EVE Online в фэнтези-антураже, только лучше. На деле вышло не так…

Во-первых, не всем понравилась система оплаты, приводившая к снятию денег с ваших кредитных карточек без спроса. Избавиться от этого можно было, только оформив подписку, иначе никак. Во-вторых, раздражала забагованность (на пару с явно завышенными системными требованиями). Закрытый бета-тест не помог – сразу после запуска отыскались десятки ошибок, правили которые патчами еще долго. Не мне вам говорить, как это раздражало, особенно на фоне существующего уже почти два года World of Warcraft, куда потихому «слиняла» часть аудитории Dark and Light. Прочие остались ждать у моря погоды и напоролись на «в-третьих»: разработчики отнюдь не торопились с выполнением своих обещаний. А пока они раздумывали, как лучше реализовать ту или иную фишку, клиенты голосовали ногами. К моменту, когда социальная модель заработала в близком к планируемому объеме, встретить живого игрока на просторах виртуального мира Dark and Light стало крайне трудно. А без населения экономика и политика попросту увяли: некому было добывать ресурсы, транспортировать товары, грабить караваны и управлять замками. И переход на бесплатную модель от гибели не спас.

К тому же в апреле 2007-го NPCube ввязалась в череду судебных разбирательств. Сначала ее обвинили в краже технологий и нечестной конкуренции, после уже сама компания подала ответный иск – и оба дела проиграла. Денежный штраф усугубил положение, подведя студию к краю пропасти. Хотя ее детище все еще может вернуться под новым именем – Darkness & Light. Причины того, что одна из самых многообещающих MMORPG не смогла реализовать свой потенциал, понятны. Во-первых, не надо гоняться за десятком зайцев сразу – баги, переносы даты выхода и заявления в стиле «поторопились с релизом» гарантированы. А во-вторых, нанимать толкового юриста лучше заранее. Чтобы потом не кусать локти в суде.

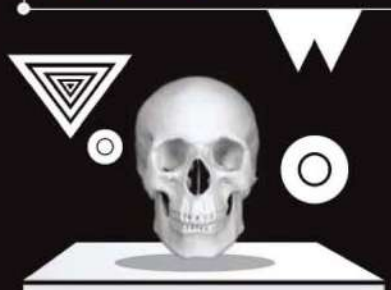
Рыцарь на галерее собственного замка – что может быть прекраснее? Для владельца, разумеется.

Вместе никакой монстр не страшен – не все в Dark & Light занимались экономикой, многие ходили в рейды на всяческих там драконов.



А почему бы благородным господам не полетать по воздуху? В хорошей компании-то?

НЕ НАДО ГОНЯТЬСЯ ЗА ДЕСЯТКОМ ЗАЙЦЕВ СРАЗУ – БАГИ, ПЕРЕНОСЫ ДАТЫ ВЫХОДА И ЗАЯВЛЕНИЯ В СТИЛЕ «ПОТОРОПИЛИСЬ С РЕЛИЗОМ» ГАРАНТИРОВАНЫ.



RUNESTONE GAME DEVELOPMENT: НЕ ОПЕРЕЖАЙТЕ ВРЕМЯ

Иногда какая-нибудь маленькая студия учудит такое, что хоть стой, хоть падай. Именно это случилось с датской командой Runestone Game Development, решившей сделать не просто MMORPG, а целый мир. Мир, где каждый NPC – самостоятельная личность, способная принимать решения на основе собственного алгоритма поведения. А каждый игрок – фактор, влияющий на развитие виртуальной вселенной. Вот только со своими идеями Runestone, похоже, опередила время лет на двадцать-тридцать. Минимум.

Сюжет игры Seed разворачивался на отдаленной планете, которую земляне как-то решили колонизировать. Но что-то пошло не так, и новоявленные конкистадоры (в лице геймеров) оказались предоставлены самим себе. И только от них зависело, куда история заведет затерянное в глубинах космоса поселение. Что интересно – сражения отошли даже не на второй, а на восемнадцатый план. Основу всего составляли взаимодействие и общение с другими геймерами и с NPC. «Боты» должны были не просто выдавать квесты, но и адекватно реагировать на ваши поступки, проявлять эмоции, помогать в выполнении заданий, участвовать в выборах и разговаривать так, чтобы их нельзя было отличить от людей.

Гениально? Несомненно! Реализуемо? Сомнительно! Крошечная студия не справилась с непосильной задачей создания живого, а не суррогатного мира. NPC поражали своей алогичностью, события вели вселенную куда-то не туда, а многочисленные баги так всех достали, что даже самые преданные поклонники высказывали свое «фе». Через пять месяцев после запуска даже до Runestone дошло: с мизерным бюджетом невозможно создать аналог живого социума в онлайне, и 1 октября 2006 года Seed ушла в небытие. А студия, обанкротившись, самораспустилась.

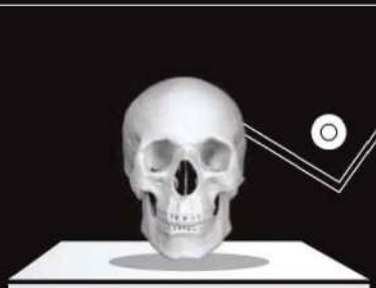
Впрочем, заложенные в проекте идеи не пропали бесследно. В рамках популярной социальной игры Second Life постоянно самоорганизуются виртуальные мини-вселенные с собственными законами развития и моделями поведения. В них тоже часто делается упор на отыгрыш роли, а не на бесконечные убийства монстров и сбор трофеев. Но мысль наделить каждого NPC разумом и моделью поведения, похожей на человеческую, разработчики MMORPG пока отложили в долгий ящик. И правильно сделали – не доросли земные технологии до этого, не доросли. Иначе андроиды давно бы заполонили улицы наших городов.

Человек перед вами или искусственный интеллект? Вопрос, достойный передачи «Что? Где? Когда?».

Мультяшно-комиксовый антураж – с одной стороны, фишка игры, а с другой – вынужденная мера. На полноценную 3D-графику денег попросту не хватало.

Встреченный персонаж мог стать вашим другом или врагом, политическим противником или соратником – все зависело от поведения вас обоих.

ИДЕЮ НАДЕЛИТЬ КАЖДОГО NPC РАЗУМОМ И МОДЕЛЬЮ ПОВЕДЕНИЯ, ПОХОЖЕЙ НА ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ, РАЗРАБОТЧИКИ MMORPG ПОКА ОТЛОЖИЛИ В ДОЛГИЙ ЯЩИК. И ПРАВИЛЬНО СДЕЛАЛИ – НЕ ДОРОСЛИ ЗЕМНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДО ЭТОГО, НЕ ДОРОСЛИ.



WESTWOOD: НЕ ПРОДАВАЙТЕСЬ

Выпуск онлайн-игры способен прикончить не только «молодых и горячих», но и динозавра индустрии, как это случилось с Westwood. Конечно, не только собственная MMORPG посодействовала кончине именитой команды – были и другие причины, например, сомнительная политика купившей студию Electronic Arts. Но и неудачная попытка выйти на новый рынок сыграла большую роль.

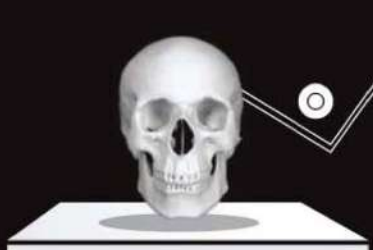
Проект, над которым Westwood корпела дни и ночи с 1997 года, звался Earth & Beyond. Действие переносилось в не столь отдаленное будущее, где человечество, разделившись на три непохожие расы, расселилось по галактике. Вселенной в равной степени нужны были как воины, так и исследователи с торговцами. Опыт, к слову, давался как за сражения, так и за хождение по неведомым звездным дорожкам или продажу товаров. А для тех, кто не любит просто мотаться по космосу, предусмотрели сотни миссий, число которых планировалось увеличивать с выходом каждого дополнения. Все казалось прекрасным, но… Но Electronic Arts (купившая Westwood за огромную сумму – 122 миллиона долларов – еще в 1998 году) начала ограничивать свободу студии, вмешиваясь в ее политику. Часть разрабатываемых проектов закрыли, остальные стали рассматривать под микроскопом, выясняя степень их прибыльности. Череда неудач и разработка сомнительных проектов вроде Earth & Beyond привела в итоге к решению EA ликвидировать Westwood в марте 2003-го.

Earth & Beyond, правда, пережила своих создателей на полтора года, но в конце концов тоже сошла с дистанции. То ли потому, что проекту было сложно конкурировать с новорожденной EVE Online, то ли из-за разочарования Electronic Arts в неординарных онлайн-проектах (начиная с 2002-го «электроники» прикончили еще гонки Need for Speed: Motor City Online и оригинальный квест Majestic). Ясно одно: сделать игру такой, какой ее видел коллектив создателей, у EA желания не было. Иначе в мире до сих пор существовал бы конкурент «Евы» (пусть и со слабой симуляторной частью), а издатель не получил бы кучу «писем ненависти» от разгневанных геймеров. В общем, если соберетесь делать интересную MMORPG, не поддавайтесь на уговоры «добрых» дядей продать им вашу студию. «Специалисты» с толстыми кошельками без зазрения совести уничтожат ваше детище, а освободившийся персонал и деньги направят на разработку какой-нибудь FIFA 12. Где прибыли в краткосрочной перспективе ожидается больше, а возни – меньше.

Изучать каждый уголок космоса не было нужды – врата, перемещающие по галактике, в Earth & Beyond встречались часто.

До симулятора игра не дотягивала, больше смахивая на стандартную фэнтезийную MMORPG в космическом антураже.

С размахом проблем не было – огромные космические станции и гигантские корабли не замечал только слепой.



WOLFPACK STUDIOS: НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ОБ ИГРОКАХ

Геймер – существо капризное и прихотливое. Чуть что не так – забросит ваш проект моментально. Игрока надо постоянно развлекать и предлагать ему что-то новое, а не заставлять изо дня в день заниматься одним и тем же. Именно эту аксиому упустила из виду Wolfpack Studios – команда, подарившая миру Shadowbane.

Вышедшая в марте 2003 года игра стала одной из первых MMORPG, ориентированных на PvP. После достижения 20-го уровня дружелюбный мир демонстрировал свой звериный оскал – вас мог попытаться убить любой желающий. А преуспев в этом неблагородном деле, забрать все, что вы носите с собой. Одиночки в этой вселенной не выживали, зато, если удавалось сколотить стаю товарищей, появлялся шанс отомстить – ведь игра любезно информировала, где найти тех, кто раньше охотился на вас. Оставалось дожить до благословенного часа мести, не покинув Shadowbane.

Группы были только первым шагом к кульминации всего – войнам. Высокоуровневые персонажи сбивались в гильдии, строили города и сжигали дотла поселения противников. Забавно, чего и говорить, массовые баталии тогда в MMORPG были редкостью. Неудивительно, что первое время аудитория проекта росла как на дрожжах.

Вот только из года в год сложновато играть, выполняя одни и те же рутинные действия, – однообразные войны через пару лет надоели геймерам хуже горькой редьки. В попытке сохранить базу игроков издатель Ubisoft шел на самые разные меры. Закончилось все превращением проекта в абсолютно бесплатный – зарабатывать рассчитывали на периодической демонстрации рекламы. Но не спасло ни это, ни полный перезапуск с обнулением персонажей: 1 июня 2009 года официальные серверы прекратили работу. Впрочем, Wolfpack Studios смерти своего детища уже не увидела.

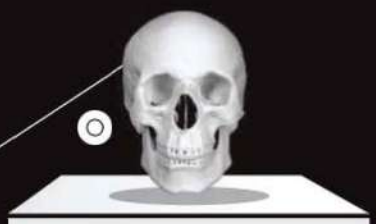
Ubisoft, купившая команду разработчиков, распустила ее через пару лет, для сокращения издержек.

Как видите, при поддержке PvP-проектов стоит постоянно подкидывать игрокам что-то новенькое. Не каждый согласится участвовать в однотипных схватках с утра до вечера и с вечера до утра, особенно если отсутствует материальная заинтересованность в этом. Да и какие-то ограничения для убийства других геймеров, наверное, все-таки стоит ввести. Если не хотите терять значительную часть аудитории, конечно.

Коллектив – основа выживания в этой MMORPG. Одиночки быстро погибали и до высоких уровней доходили редко.

Города в Shadowbane штурмовали с утра до вечера и с вечера до утра. А какой же штурм без осадных орудий?

Любой штурм превращался в массовую свалку после прорыва на стены. Ради этого многие и играли, да.



SPARKPLAY MEDIA: НЕ ТРАТЬТЕ ДЕНЬГИ ЗРЯ

Еще одни грабли, на которые наступили уже многие, прекрасно демонстрирует случай с Earth Eternal. Sparkplay Media, подхватившая факел разработки у Iron Realms Entertainment, решила сделать нечто невероятно эпичное, вложив в создание новой MMORPG четыре миллиона «вечнозеленых». Поначалу размах завораживал: только история мира альтернативной фэнтезийной Земли занимала 145 страниц pdf-файла. Когда же игроки услышали про 22 различные расы, число обожателей Earth Eternal повысилось в разы.

Но сказки не получилось: все расы вышли близнецами. Нет, не внешне, а с точки зрения игрового процесса: разницы между местными «орками» и «эльфами» не было. Разработчики пытались «отмазаться», заявляя, что это для нашего блага – так никто не получит игрового преимущества. Но оправдание звучало слабо на фоне наличия четырех классов со своими плюсами и минусами. В общем, между строк явственно читалось: «Ребята, у нас заканчиваются деньги, все потом». Этим дело не ограничилось. Часть финансов ушла на создание истории вселенной и сюжета длиной в 40 глав (!), но квесты получились на удивление однообразными. Персонажи могли пользоваться навыками другого класса, но удачные сочетания легко пересчитывались по пальцам одной руки. О многопользовательской части и вовсе забыли – битвы на аренах оказались скучными, а уж зачем в Earth Eternal ввели систему гильдий, не знали, наверное, и сами создатели.

В октябре 2009-го игра добралась до стадии открытой беты, но получившийся тормознутый браузерный (программу-клиент ввели позже) монстр, наступивший на десятки граблей, мало кого затянул надолго. Доходы явно не покрывали расходы, поклонники разбежались, а деньги закончились. Студия разорилась и сгорела от стыда, хотя слухи о возрождении Earth Eternal ходят до сих пор – упавшее знамя пытается подхватить Sankando.

Да, верное распределение средств – залог успеха. Крайне важно расставить приоритеты с самого начала и составить четкий план достижения цели. А иначе половина денег пойдет на сюжет, вторая – на прорисовку полусотни рас, а на главное (геймплей) ничего не останется. Хотя, конечно, если вы глава подразделения Sony Online Entertainment, можно и поэкспериментировать. Самую малость – ведь и в SOE деньги считать умеют: разгон команды создателей Final Fantasy XIV прекрасный тому пример.

И не угадаешь, монстр перед тобой или другой персонаж.

КРАЙНЕ ВАЖНО РАССТАВИТЬ ПРИОРИТЕТЫ С САМОГО НАЧАЛА, А ИНАЧЕ ПОЛОВИНА ДЕНЕГ ПОЙДЕТ НА СЮЖЕТ, ВТОРАЯ – НА ПРОРИСОВКУ ПОЛУСОТНИ РАС, А НА ГЛАВНОЕ (ГЕЙМПЛЕЙ) НИЧЕГО НЕ ОСТАНЕТСЯ.

А вот это точно монстр: до расы умных скорпионов, внешне ничем не отличающихся от своих неразумных собратьев, разработчики все же не додумались.

Хотя графика в Earth Eternal и отставала от современных стандартов, запоминающихся локаций хватало.

MONTE CRISTO: НЕ ЗАНИМАЙТЕСЬ САМОКОПИРОВАНИЕМ

Иногда разработчики внезапно решают слепить на основе своего прошлого проекта какую-то непонятную смесь, надеясь ухватить кусочек онлайнового пирога. Взять, например, экономические стратегии – они крайне редко появляются на рынке клиентских проектов, ограничиваясь браузерными. Но бывают и исключения – как Cities XL от Monte Cristo. Этот градостроительный симулятор по воле создателей предложил нам полноценную онлайн-составляющую. Похоже, именно ее и планировалось сделать основной в геймплее.

По первоначальному плану за небольшую плату каждый желающий мог содержать пять городов на карте виртуальной Земли. При этом мы не только развивали свои поселения, но и торговали друг с другом, без чего получить доступ ко всем ресурсам было нереально. А Monte Cristo должна была изредка подкидывать мини-дополнения (курорты там или аэропорты), добавляя элементы тайкунов в геймплей или предлагая лучшим из лучших построить «Чудеса Света».

Увы, суровая реальность разрушила планы. Во-первых, экономику геймеры не оценили, вполне справедливо отмечая, что для осени 2009-го она слишком проста, да и торговля вышла несбалансированной – продавцов почти всегда было больше, чем покупателей. А во-вторых, без подключения к Сети нормально развивать город оказалось неинтересно – сказывалось ограничение доступа к дефицитным ресурсам. Ежемесячно же оплачивать онлайн-стратегию, отличающуюся от однопользовательской разве что чатом (почти все оригинальные идеи отложили в долгий ящик), нашлось немного желающих. И Cities XL, побарахтавшись чуть менее года, угасла. А за ней последовала и Monte Cristo Games – французская студия с пятнадцатилетней историей.

Урок из этого извлечь легко: садясь разрабатывать MMOG, задумайтесь, на какую аудиторию она ориентирована и захочет ли эта аудитория платить за ваши идеи. Да, и делая коктейль «одиночный и многопользовательский режим в одном флаконе», озаботьтесь «плюшками» для поклонников. И никогда, слышите, никогда не урезайте одну из составляющих такого коктейля до минимума. Чтобы не пришлось плакать горючими слезами на похоронах собственной студии.

Чтобы развиться до небоскребов, надо было еще постараться. Впрочем, проблемой становилась не столько сложность действа, сколько время, которое для этого требовалось.

Статую Христа-Искупителя мог построить не каждый и даже не каждый десятый. Речь об онлайн-режиме, разумеется.

Мы развивали город, а жизнь кипела своим чередом. Кто-то приезжал и уезжал, кто-то работал, а кто-то и просто расслаблялся.

САДЯСЬ РАЗРАБАТЫВАТЬ МАСШТАБНУЮ ОНЛАЙНОВУЮ ИГРУ, ЗАДУМАЙТЕСЬ, НА КАКУЮ АУДИТОРИЮ ОНА ОРИЕНТИРОВАНА И ЗАХОЧЕТ ЛИ ЭТА АУДИТОРИЯ ПЛАТИТЬ ЗА ВАШИ ИДЕИ.

НЕТ ДЕНЕГ – НЕТ ИГР?

Приведенные примеры – не единичные случаи гибели студий, взявшихся за онлайн-игры. Похожих ситуаций выше крыши. Так, в конце 2006 года закрылась Fung Wan Online – игра по комиксам в китайской стилистике какое-то время привлекала пользователей необычным миром, но больше ничем выделиться не смогла. Как итог, Phoenix Games Studios разорилась, не сумев обеспечить приток новых игроков и удержать старых.

В 2007-м сошла со сцены Perpetual Entertainment, выделившаяся тем, что взялась одновременно создавать сразу две MMOG – Gods & Heroes: Rome Rising и Star Trek Online. Денег на это не хватило, и первую пришлось заморозить, чтобы выжила вторая. Позже отказались и от «Звездного пути» – ситуация ухудшалась с каждым днем. Поиски инвесторов и всяческие махинации с собственностью тоже не помогли. Впрочем, для Star Trek Online финал оказался счастливым – в феврале этого года она все же родилась на свет, благодаря усилиям Cryptic Studios и Namco Bandai Games.

Иногда MMOG убивают студии косвенно, как это случилось с Origin Systems, бывшим местом работы Ричарда Гэрриотта. Компанию закрыл хозяин – Electronic Arts – после отказа большей части сотрудников переехать из Техаса в Калифорнию. Последним творением Origin должна была стать Ultima X: Odyssey, но EA не рискнула передать наработки студии в чужие руки. И «новая Ultima» пополнила список отмененных игр.

Да, без денег в онлайн-индустрии трудно. Издатели не стесняются закрывать неперспективные и неприбыльные (по их мнению) проекты. И даже когда есть варианты по получению доходов, руководящие товарищи часто говорят: «Баста, это рискованно и сомнительно», как случилось с Dungeon Runners, сменившей несколько названий и студий-разработчиков.

Но шансы пробиться в ряды создателей MMOG и добиться успеха даже в век всеобщей коммерциализации и погони за быстрым долларом есть. Первоначальный капитал, возможно, придется зарабатывать нишевыми или браузерными проектами, и только позже отправляться в большое плавание, где, при определенной доле везения и воздержании от типичных ошибок, у вас появится шанс сделать такую игру, которая станет эталоном, заслужив право обосноваться в палате виртуальных мер и весов.

Из одной атмосферы китайских мультиков каши не сваришь. По крайней мере, западный пользователь ее долго есть не будет, что дошло и до создателей Fung Wan.

Уже по этой картинке понятно: Gods & Heroes основывалась на древнегреческих и древнеримских мифах.

Ultima X должна была стать истинной наследницей «той самой Ultima Online», но вместо этого так и не появилась на свет. Гэрриот угадал и вовремя ушел из студии?

БЕЗ ДЕНЕГ В ОНЛАЙН-ИНДУСТРИИ ТРУДНО: ИЗДАТЕЛИ НЕ СТЕСНЯЮТСЯ ЗАКРЫВАТЬ НЕПЕРСПЕКТИВНЫЕ И НЕПРИБЫЛЬНЫЕ (ПО ИХ МНЕНИЮ) ПРОЕКТЫ.

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ДЕСЯТЫЙ: НЕУМОЛИМЫЙ ФИЧЕКАТ

Чем дальше, тем сложнее мне становится выбирать темы для своих статей. Например, сегодняшнюю тему мне подсказал мой друг еще со студенческих времен, который «геймдизайнит» казуальные игры. Фичекат – что это такое? Этим словом грозно (или испуганно) трясут разработчики перед издателями, журналистами и игроками. Это слово склоняют в своих обзорах представители прессы или игроки в отзывах, выискивая в геймплее или в контенте обрезки заявленных игровых элементов, или даже не заявленных, а придуманных самими игроками – бывает и такое.

Этим словом можно прикрыться, а можно им вооружиться и броситься в атаку, в общем, далекий родственник бритвы Оккама во все времена был в ходу. Попробую объяснить с позиции разработчика, что это такое и с чем его едят.

КРАТКО О...

Слово «фичекат» имеет самое что ни на есть заморское происхождение и образовано от выражения «features cut» – вырезанные фичи, то есть особенности. Такие игровые моменты, которые в продукте должны были быть, но их в нем по каким-то причинам нет.

С позиции игрока причина только одна – разработчик твердо решил выбросить на рынок недоделанную игру, чтобы «срубить бабла» вместо того, чтобы довести ее до ума за пару-тройку месяцев. Но я обладаю прокачанной способностью «взгляд на игровую индустрию изнутри», и точно знаю, что вырезание игровых особенностей имеет гораздо больше причин.

Собственно, я собираюсь рассказать о том, почему, как и какие фичи вырезаются из игры, выделив несколько их типов. На самом деле никакого разделения и классификации не существует, я все это выдумал только что для удобства.

МИСТИЧЕСКИЕ ФИЧИ

Бывают такие фичи, которых нет в игре не по вине разработчика, а по вине игрока или журналиста, который сетует на их отсутствие. Как такое возможно? Все очень просто – этой фичи в игре не было и не должно было быть. Просто по каким-то причинам игроки решили, что будет именно так. Например, если уставшие в выставочной суете разработчики невнятно пробормотали, что «наверное, неплохо было бы такое сделать, мы непременно подумаем за чашкой чая...», или какой-нибудь доморощенный эксперт провел аналогии с другой игрой, в которой эта особенность смотрелась уместно, а значит, и здесь без нее никак и, разумеется, разработчики просто схалтурили, не внедрив эту фичу... Особенно усердно пинают разработчиков всяких сиквелов и продолжений.

Касательно нашей «King's Bounty: Легенда о рыцаре», самой упоминаемой «мифической» фичей было ежедневное жалование для войск и прирост существ в жилищах. Просто потому, что они были в той самой ванканинг-хэмовской King's Bounty и являлись там неотъемлемой частью игрового процесса. Далеко не каждый может понять: то, что отлично выглядит и играется в пошаговом режиме, будет нежизнеспособным в случае реального времени. Так что у нас и в мыслях не было переносить эти составляющие геймплея из пошаговой игры в нашу. Разумеется, невозможно вырезать фичу из игры, если ее там нет и не могло быть.

ИЗБЫТОЧНЫЕ ФИЧИ

Нередко случается такое, что заявленные или запланированные особенности – лишние в игре. Например, если их задумали, когда у разработчика не было еще четкого видения своего проекта, или просто потому, что кто-то очень влиятельный захотел их увидеть. Всю жизнь мечтал некий дядя-

Каждую фигурку можно индивидуально приодеть, раскрасить и вооружить трофейным оружием любого вида. Час переодеваем, за десять минут умираем. Оно вам надо?

Автор: Иван Магазинников,
ведущий геймдизайнер «King's Bounty: Перекрестки миров»

Нет, это не ошибка печати. Так выглядит стереорежим в «King's Bounty: Принцесса в доспехах» без специальных очков.

Жертва фичеката из хита под названием Half-Life 2. Гидра, которая была показана в рекламном видео, но в игру не попала. «Слишком быстро убивала игроков», – говорят разработчики.

продюсер, чтобы в какой-нибудь игре бегали трехногие люди, и вот вынь да положь ему людей с пятью конечностями...
В общем, это такие фичи, которые практически ничего не дают геймплею, а зачастую и наоборот – лишь необоснованно усложняют его, создавая лишние трудности и игрокам, и разработчикам. От таких можно и нужно избавляться в первую очередь, еще на этапах планирования, пока не потрачены силы и ресурсы на их реализацию. Иначе потом вырезать будет сложнее, да и ошибки это может повлечь за собой самые непредсказуемые.
Примером такой фичи может служить избыточный микроконтроль в стратегической игре с развитым менеджментом. Например, возможность вручную одеть, раскрасить, переименовать и вооружить каждого солдата в многотысячной армии. Кто-нибудь реально этим будет пользоваться? А ведь кто-то эту возможность придумывал и воплощал. Если честно, лучше бы ИИ сделали нормальный, и его научили генерировать разных солдат вместо клонов с фабрики «Генетичка».

ИМИДЖЕВЫЕ

О, это наш конек! Это такие фичи, которые на самом деле мало что привносят в игру, но зато позволяют словно небрежно, но на самом деле с потаенной гордостью заявить: «а у нас в игре есть вот это!». Сил на воплощение они требуют на самом деле немного, и делаются по остаточному принципу или потому, что разработчик может себе это позволить. Каждому ведь хочется показать свою удаль молодецкую, продемонстрировать талант недюжинный – в общем, говоря простым народным языком, выпендриться. Без такой фичи игра практически ничего не теряет, и потому их не жалко не успеть сделать или вырезать безпощадными ножницами дедлайна. Но именно они являются тем, что обычно считают вниманием к деталям и проработкой игрового мира. Хотя и их отсутствия никто бы и не заметил, поскольку их не ждут в игре увидеть.

К таким фичам относятся:
1. Чисто визуальные украшательства. Например, разваливающиеся и собирающиеся под ногами игрока объекты в Royal Quest – мосты или полы.
2. Излишняя правдоподобность и реалистичность. Ну какое вам дело, летит пуля в игре по всем законам баллистики или только по некоторым из них? Вы же все равно не сможете по этим законам рассчитать и спрогнозировать место попадания пули? Зато разработчикам повод для гордости: у нас все по-настоящему!
3. Используемые технологии. Например, реализованный в «King's Bounty: Принцесса в доспехах» стереорежим.
4. Прочие мелочи, не влияющие на игровой процесс и не требующие особых затрат.

Практически в каждой игре от Katauri есть такие особенности. Например, такой фичей можно считать использование предметов в King's Bounty с целью выковырять из них что-то интересное, а может быть, даже и полезное. На игровой баланс это практически никакого влияния не оказывает, но зато позволяет сделать игровой мир достовернее, заставляет игрока читать описания предметов, проникаться атмосферой...
В общем, мне было не жалко потратить день-другой, чтобы вложить в несколько предметов руны, кристаллы, свитки, диалоги или еще какие-то интерактивные фишки, зато игроки от этого получают чистый так называемый фан. А влияние всех этих рюшечек-прибамбасиков непосредственно на игровой процесс или баланс настолько мало, что им можно пренебречь.
Обычно такие игровые особенности не то что не вырезаются – их даже не всегда планируют, и частенько они делаются в свободное от работы время, когда нет других задач. А если вдруг реализация вызывает затруднения, то можно на такую фичу и вовсе рукой махнуть. От игры не убудет.
Например, был у нас в King's Bounty задуман чудо-мега-паровоз, который должен был курсировать между королевством гномов и островом Мехгард, промышленным центром гномьего королевства. Помните такой поезд? А вы знаете, что он должен был ездить по самому настоящему подводному тоннелю из стекла? И чтобы игрок мог видеть рыбок и всяких морских страшилищ во время поездки! Правда, мы не рассчитали сил, которые нужны на реализацию такой фичи, и дело ограничилось созданием подводного тоннеля, который даже входил в ресурсы игры на ранних стадиях бета-тестирования. Банально не хватило времени.
Правда, иногда важность «имиджевых» фич искусственно раздувается до невероятных размеров и преподносится как одна из ключевых особенностей игры. Конечно, и сил на воплощение теперь такая фича требует не в пример больше, ее уже не сделаешь «чтобы было». Например, поддержка DirectX еще не вышедшей версии в каком-нибудь тетрисе или воспроизведенная со 100% точностью карта подземных кротовых нор графства Йоркшира. Естественно, что такую фичу если уж заявил во всеуслышание, то вырезать не получится: она становится неотъемлемой частью игрового процесса. Хотя, на самом деле, она там так же нужна, как курице седло.
И я имею в виду совсем не чокобо или пеко-пеко.

Тот самый паровоз, который путешествует по подводному тоннелю. Виртуально, к сожалению.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ

Основное отличие таких фич от «имиджевых» – они все же планируются, и на их реализацию нужны более серьезные ресурсы, больше сил и времени. И про них можно рассказывать журналистам в интервью или в пресс-релизах. Главное при этом не клясться своими ближайшими родственниками их всенепременно сделать. Потому что если разработчик не будет укладываться в сроки, то именно эти фичи первыми пойдут под нож. И придется потом пожимать плечами и разводить руками: «не успели, были более приоритетные задачи».

На самом деле именно такие фичи вырезать не хочется больше всего. Потому что их холишь и лелеешь, их вынашиваешь в себе и пытаешься органично вписать в игровой процесс. Или наоборот – они как раз и рождаются в попытках сделать игру интереснее, разнообразнее, придать ей индивидуальность.

Например, в своей King's Bounty мы сделали полет на Пегасе и сундуки, которые можно находить и собирать прямо во время боя. Не бог весть какие важные фичи, но о них так приятно было рассказывать игрокам и журналистам. Это ведь действительно освежает игровой процесс, да и просто интересно! А работы не так уж и много. В крайнем случае, можно и вырезать, игра не обеднеет. В общем, классический пример.

Пример второй: обещанный нами захват замков в два этапа, на двух последовательных аренах: у замковых стен и уже непосредственно внутри замка. К сожалению, этого сделать мы так и не смогли, замковые арены и так делать значительно сложнее, чем обычные, и удваивать этот объем не хотелось – полно более важных задач. Кстати, специально для таких фич, которые сделать хочется, но скорее всего не получится, есть у нас нечто вроде поговорки: «сделаем, когда все остальное будет готово», т.е. в очень отдаленной и крайне туманной перспективе.

Кстати, разработчики опытные (читай, умудренные жизнью и веселыми полугодовыми кранчами) стараются специально закладывать в игру несколько таких фич именно из расчета распрощаться с ними в том случае, если будут поджимать сроки, а добрый издатель перестанет вдруг быть добрым и не согласиться дать еще немного времени и денег на разработку.

Фичекат таких особенностей может быть и полезен – их наверняка так или иначе уже прорабатывали или даже начинали делать. А значит, именно они являются первыми кандидатами в фиче-лист для продолжения игры или аддона. «К сожалению, реализовать эту фичу в полной мере и без багов нам не удалось, зато она непременно появится в аддоне, который выйдет через полгода...» – знакомые слова-отмазки? То-то же...

ЧИСЛОВЫЕ ФИЧИ

Это такие особенности, которые смело можно описывать в числовом эквиваленте. Они встречаются практически в любом пресс-релизе или на обложке диска. Узнать их довольно легко – рядом с такой фичей всегда стоит цифра.

Например, возьмем относительно недавно вышедший мишн-пак к нашей King's Bounty, «Перекрестки миров», и список его особенностей:

- девять невиданных прежде существ;
- пятьдесят предметов, комплектов и сборных артефактов;
- тринадцать заклинаний;
- более пятидесяти особенностей и умений для различных существ.

Вот они, родимые, числовые фичи. Быстрее, выше, сильнее! Больше, всего больше! Особенно грешат этим всякие сиквелы, аддоны и DLC. Еще больше новых локаций, монстров, пушек и прочей дребедени, цена которым сто человекочасов за пучок. Ведь куда как проще просто увеличить количество того, что и так есть в игре, чем внедрить что-то действительно новое. У разработчика уже есть весь необходимый и проверенный временем инструментарий, количество вносимых багов – минимально... Фичекат для «числовых» особенностей выглядит очень просто – делаем меньше, чем планировали. Но далеко не все так просто. Пожалуй, я смело разделю эти фичи на два вида: дешевые и дорогие.

Дорогие – это те, которые требуют значимых затрат ресурсов, и обычно для их создания нужна кооперация и программистов, и художников, и аниматоров, и геймдизайнеров. Они дарят чистые часы игрового процесса. Например, играбельные расы в ролевой игре. Это одна из самых тяжелых числовых фич.

Посчитайте количество игровых рас. И все они отличаются размерами, телосложением – представляете, какой объем работы нужно проделать, чтобы всех их одеть?

Легко сказать на форуме: «фу, всего три расы, а вот там-то их было шесть!» Ну, шесть так шесть. На их создание понадобится ровно в 2 раза больше времени, чем на три, всего-то. Новые локации при полной проработке – это тоже довольно трудоемкая вещь, которая требует несколько недель работы пары-тройки человек и много времени на тестирование. Единственное преимущество – в отлаженном инструментарии и опыте работы с ним, но это относительно небольшой прирост в производительности.

Дорогие фичи очень любят игроки, потому что они привносят реально дополнительные часы геймплея и новые возможности, дают разнообразие игрового процесса. Но зато разработчик их не любит. Сколько ни сделай рас – всегда найдется игра, где их больше, а создание даже одной требует немалых сил и времени. Отсутствие одной расы или пяти монстров (если их в игре всего 15) игрок сразу заметит и непременно попинает «ленивого» разработчика.

Но дело совсем не в лени. Эти фичи действительно дороги в производстве, и порою их вырезание – единственный способ подписать контракт или закончить разработку игры в принципе, так что это вынужденная мера. И начинают обычно отрезать с малого. Сначала снижают количество монстров в игре со 100 до 80 (около 20% контента), потом количество локаций с 25 до 20 (те же 20%, но из-за того что их в принципе немного и это чистые часы геймплея – это уже сильно заметно), ну и затем, скрипя зубами, урезают число играбельных рас с 5 до 4 (те же 20%, но огромное количество затрат и разнообразия игрового процесса). Собственно, чем изначально больше число рядом с фичей, тем меньше будет заметно ее снижение.

На самом деле в отрезании такой фичи нет ничего смертельного. Да, становится меньше игрового контента и игра будет короче. Но при этом полностью сохраняется геймплейная составляющая, качество игрового процесса.

Теперь посмотрим на дешевые числовые особенности игры. Дешевыми я называю те фичи, которые один человек запросто клепает в редакторе по десятку в час. Или за день. Например, мы выпускали бесплатную модификацию «Мешок подарков» для нашей «Принцессы в доспехах» – она отняла у меня дня три плотной работы, но в ее состав вошло более 50 совершенно новых предметов, полдесятка комплектов и сборные артефакты, которых раньше вообще не было.

Собственно, такие фичи очень любят разработчики. Их и вырезать несложно: никто и не заметит, что было заявлено 150 предметов, а стало просто более 100 (хотя выгоды с такого урезания минимум). И добавлять приятно: работы немного, а число вырастает значительно. Игроки же относятся к таким уловкам прохладно, они уже всякое повидали, и очередная игра, обещающая «OVER900» пукалок и кричалок, вызывает лишь снисходительную улыбку.

Такие фичи не дают лишних часов геймплея, они лишь обеспечивают еще немного разнообразия в наполнении игры. Между прочим, их избыток бывает даже вреден!

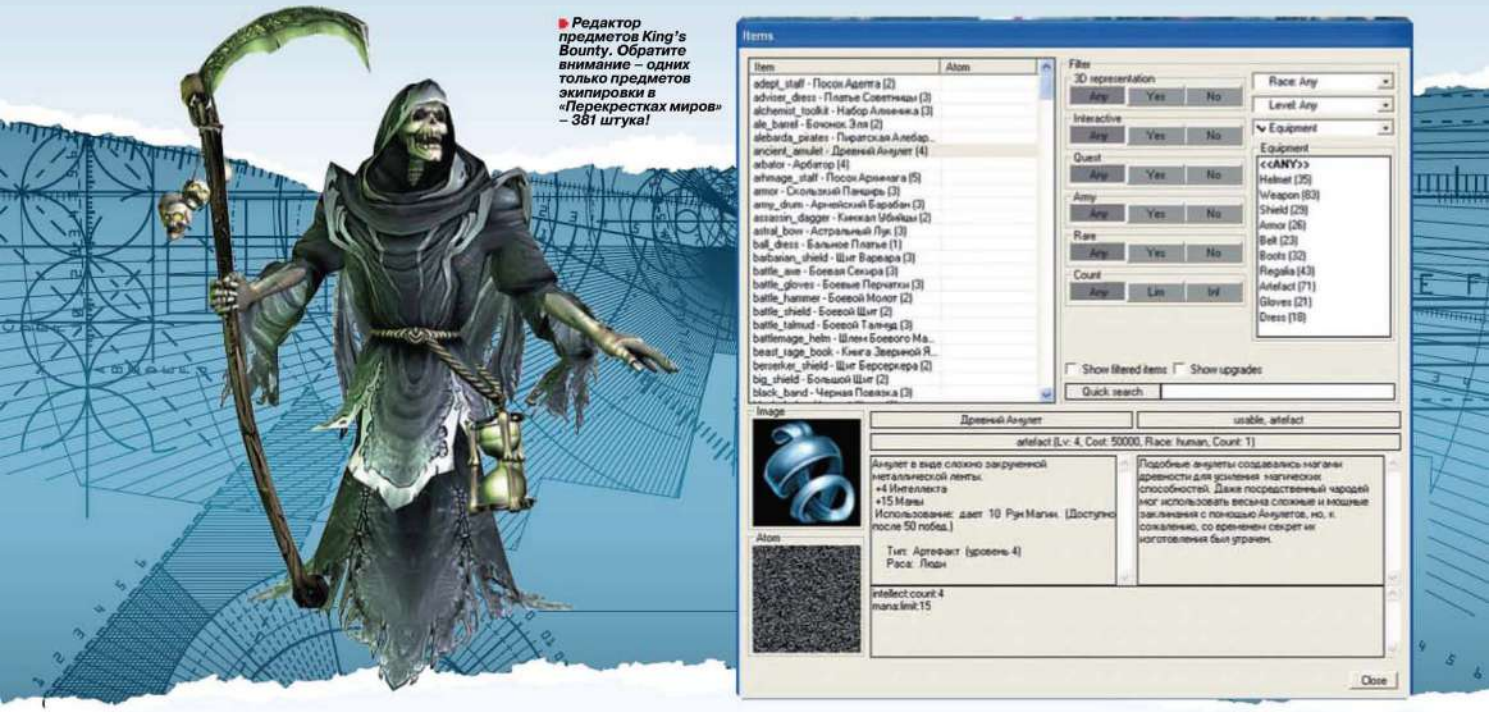
Полет на Пегасе. Не так уж много сил ушло на реализацию этой фичи, зато какое получилось море фана для игроков!

ВАЖНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Собственно, здесь все понятно. Это сразу заявляемые фичи, которыми разработчик рассчитывает удивить игрока, придающие игре индивидуальность. Это «фишки» игры.

Также я бы выделил в эту категорию «традиционные» особенности, которые уже являются стандартом для игр этого жанра, и не делать их – это значит сразу признать, что игра не соответствует тем требованиям, которые к ней будут предъявлять игроки.

В первом случае вырезание важной фичи делает проект беднее, снижает его индивидуальность и привлекательность для игрока на общем фоне игр жанра. Но и без нее жить вполне



Редактор предметов King's Bounty. Обратите внимание – одних только предметов экипировки в «Перекрестках миров» – 381 штука!

можно, хотя уже и не так весело. Во втором случае игрок сразу понимает, что игра эта классом пожиже, чем аналоги, и бюджет у нее поскромнее, и талант у разработчиков оставляет желать лучшего. В общем, такие фичи вырезаются крайне неохотно, с боями и спорами и только в крайнем случае. Это как резать больному пораженную гангреной ногу. Сохранять ее будут до последнего, и ампутировать начнут только в том случае, если под угрозой окажется жизнь пациента. Разумеется, «одноногая» игра получится хуже своих двуногих собратьев, но порой иначе никак.

Обычно причина такого фичеката однозначна: не успели, сильно недооценив сложность разработки. Банально не хватило времени и ресурсов. Явление обычное в игровой индустрии, но от этого оно не делается приятнее. К счастью, у нас до таких суровых мер еще ни разу дело не доходило. Примером таких фич могут служить те же Духи Ярости из «King's Bounty: Легенда о рыцаре» или текстовые квесты в «Космических рейнджерах». Игры и без них были бы более чем играбельны, но это был бы уже совсем «не торт», как нынче модно говорить.

Потому что это выразительные, индивидуальные и знаковые фичи, о которых хочется рассказывать тем, кто не играл (и тем, кто играл, – тоже) и которыми приятно хвастаться разработчику. Хотя я уверен, что насчет текстовых квестов из «КР» со мною многие не согласятся, но, увы, это действительно не ключевая, а важная фича. Независимый элемент игры, разнообразящий ее геймплей, но не являющийся для нее жизненно необходимым.

Кстати, вырезаются такие фичи не так болезненно, как может показаться на первый взгляд. Просто потому, что «режут» их обычно тогда, когда уже начали воплощать в жизнь, но поняли, что не успевают. Тогда самое время идти к издателю и говорить: «дааа-айте денег и времени на реализацию вот этой фичи, без нее игра будет не так хороша...»

И уже издатель решает, действительно игра многое потеряет, или хитрый разработчик лукавит, и лучше отказаться от этой фичи вообще. Легко вырезать то, что еще не сделано, и не является фундаментальной неотъемлемой частью игры.

КЛЮЧЕВЫЕ ФИЧИ

Ну вот мы и добрались до самого главного! То, ради чего в принципе затевается игра, на что выделяются сказочные (ну, или мифические – это уж у кого как) бюджеты, о чем гудят маркетологи и продюсеры, что в первую очередь подсовывают под нос журналистам. Это тот фундамент, тот базис, та уникальная особенность, ради которой игру будут ждать пользователи, до дыр зачитывая анонсы, и откладывать свои кровные денюжки.

И горе тому разработчику, который не выполнит обещанного! «Мстя» обманутых и разочарованных игроков будет страшна и беспощадна! Загадят форумы, заспамят е-мейлы, наплюют на монитор, сожгут диск под ритуальные песни-пляски и навсегда перестанут покупать игры этого разработчика, этого издателя и этого штампующего болванки завода!

И вся эта гневно-дрожащая истерия длится ровно до... следующего анонса разработчика! Возможно даже сиквела этой мерзкой недоигры, в которой уж точно будет полноценно реализовано ТО САМОЕ! И снова трясущиеся пальцы вбивают в строку поиска название игры, снова игроки ловят крупицы новостей и робкая надежда крепнет с каждым новым интервью...

Что это за фичи? Революционный ИИ, который строит свои коварные планы, пока вы спите, и вместо вас делает домашние задания. Фотореалистичная графика, в сравнении с которой реальная жизнь кажется игрой, запущенной на плохонькой видеокарте. Шедевральный сюжет, который достоин быть увековечен на золотых табличках в палате мер и весов в качестве эталона. Физика, которая заставит Землю вращаться в обратную сторону, и многое-многое другое... И всегда это «впервые», «революционное», «превосходит всех на голову», «уникальная возможность»...

Но... Иногда обещания так и остаются обещаниями. Все эти: «Мы сделали умный ИИ, но он оказался слишком умный, переименовал себя в SkyNet и взял в заложники продюсера, поэтому нам пришлось отключить 90% его функций» или «Мы запустили его на максимальных настройках на видеокартах, созданных в 2016 году. Пятеро сотрудников скончались от восторга, и потому мы решили вас пощадить, отключив самые ресурсоемкие (и, разумеется, они же самые красивые) опции» – не что иное, как отмазка. Роспись в собственной несостоятельности, означающая только одно: «Ну не шмогла я, не шмогла...» Разработчик переоценил собственные силы и таланты, и замахнулся на кусок, который ему не по зубам.

Такие фичи в здравом уме никогда не фичекатят, простите меня за тавтологию. Разработчик или в состоянии ее сделать, или нет, и не помогут здесь никакие дополнительные сроки или деньги. Разве что нанять тех, кто уже имеет опыт в создании подобных вещей и сменить подход к разработке, руководству. Думаю, вы и сами вспомните немало примеров долгостроев, которые бесконечно переносятся под одну единственную отмазку: «доводим до ума ТУ САМУЮ фичу». А теперь попытайтесь вспомнить, ког-

Текстовые квесты. Игра в игре, которую легко можно представить вне «Космических рейнджеров», равно как и «КР» без них. Но вместе все же гораздо лучше.

да после таких слов игру таки доводят до ума в должной степени.
Зато под эту «доделку» очень удобно выпрашивать у издателя сроки и деньги! Ведь без этой фичи и игра уже не та, и конкуренты сожрут и даже не подавятся, и вообще мы уже столько сил в нее вложили, осталось совсем немного довести до ума, и будет просто бомба! Угу. Не бомба, а учебная граната, на которой отработаны технологии, – зато уж в следующий раз точно получится шедевр. Да-да, технологии езды по ушам и фигурного навешивания лапши...

ОСОБЕННОСТИ ММО-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Игры, в которых количество вырезанных и попросту недоделанных возможностей просто зашкаливает, – это ММО и все их разновидности. Клиентские онлайновые игры, браузерные и социальные игры – в общем, любые, которые требуют постоянного нахождения игрока в онлайне.
С чем это связано? Все очень просто. Все давно уже привыкли к тому, что онлайновые миры – развивающиеся, они постоянно дорабатываются и расширяются. Добавление новых возможностей и контента здесь в порядке вещей, никто не скажет, что разработчики вставили в игру вырезанную фичу, а скажут, что наконец-то появилась долгожданная новая возможность! Ну и что, что разработчики ее обещали сразу и в десятке других игр она давно есть?
На самом деле в этом есть положительные стороны как для игроков, так и для разработчиков. Игроки получают «живущий» развивающийся мир, а разработчики могут планировать любые фичи и действительно их потом со временем добавлять! А не стараться втиснуть все, что только можно в рамки сроков и в объем диска, кривым и тупым ножом, обрезая кое-как то, что не удается уместить, оставляя игроку жалкие обрывки, которые уже никогда не станут полноценными элементами игры.
Сингловые же игры в этом смысле вынуждены обходиться мишн-паками и всяческими DLC, да еще и всучиваемыми игрокам за деньги и всяческие поинты. Я же уверен, что будущее – за живыми, а не за статичными мирами.
На этой ноте я прекращаю дозволенные речи и откланиваюсь. И желаю поменьше вам в вашей жизни фичекатов. Чтобы вы всегда трезво оценивали свои возможности и имели в своем распоряжении все что нужно, чтобы претворять задуманное в жизнь.
И не забывайте, что народная мудрость «семь раз отмерь, один отрежь» относится и к такому неприятному, но порою необходимому явлению, как фичекат. ■

Этот персонаж и место его обитания появятся в нашей Royal Quest не сразу. Но герой уже вплетен в историю мира и игровой сюжет, а потому непременно будет.

В ММО фичекат встречается, пожалуй, чаще всего.

Изначально в Portal 2 планировали сделать гель, позволяющий ходить по стенам. Убрали, потому что он «слишком дезориентировал игрока».

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

ГРАФИЧЕСКИЕ РАЗБОРКИ

NVIDIA и AMD выпускают все новые карты

NVIDIA и AMD явно вошли во вкус и останавливаться не собираются. Начнем с NVIDIA, ибо ее анонс особенно интересен энтузиастам и геймерам, позже перейдем и к более доступному продукту, которым отметилась компания AMD.

Вот оно, то чудо, которое анонсировало NVIDIA, – GeForce GTX 590. В основу карты легли два ядра Fermi (GF110). На пару они обладают 1024 ядрами CUDA (1214 МГц), 3 Гбайт памяти GDDR5 (3414 МГц) и 6 млрд транзисторов. Есть еще 32 блока тесселяции, 120 текстурных и 96 ROP-юнитов. Поддержка DirectX 11 и Open GL 4.0, разумеется в наличии. Размер платы, ни много ни мало, все 11 дюймов. Влезет «монстрятина» не в каждый корпус. К плате возможно подключать до четырех мониторов, а можно устроить себе развлечение на три 3D-монитора с разрешением 5760x1080. Не зря же плата поддерживает технологию NVIDIA 3D Vision Surround.

Безусловно, GeForce GTX 590 обеспечивает высочайшую производительность в играх. Для питания одной карты потребуется блок на 700 Вт, для парочки – не меньше одного киловатта. Единственным препятствием для счастья может стать системная плата, для работы SLI необходим мост PCI-E от NVIDIA. Подобных плат мало, и стоят они дорого. Возможно, в будущих драйверах это ограничение отключат, ведь AMD в своей двуглавой карте не вводила подобного решения. Реальный плюс карты в том, что она гораздо тише своего прямого конкурента, уровень шума не превышает 48 дБа. Мощная и довольно тихая игровая система стала реальностью. Обойдется GTX 590 в 26 000 рублей.

А теперь с небес на землю. AMD представила карту Radeon HD 6790, стоимость которой не должна превышать отметки $150 (4200 рублей). В ней используется чип на базе ядра Barts, произведенного по техпроцессу 40 нанометров. В наличии 800 процессоров VLIW5, еще 40 TMU- и 16 ROP-блоков. Объем памяти 1 Гбайт (GDDR5). Скоростная формула – ядро 840 МГц, память 4.2 ГГц. Питается новинка от двух 6-пиновых кабелей питания.

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД НА КОРПУСОСТРОЕНИЕ

SilverStone представляет корпус RAVEN RV03

SilverStone пополнила линейку корпусов RAVEN моделью с номером RV03. Надо сказать, что, как и более ранние версии, новинка представляет не меньший интерес.

Внешне корпус выглядит грозно, черное великолепие и стремительные линии помогают разнообразить вставки на лицевой панели, выкрашенные под золото. Жаль, но в последнее время компания все чаще использует в своих корпусах пластик – и в этот раз панель сделана из него самого. Конечно, это позволяет существенно снизить стоимость ($140), но все же, все же...

Самое же интересное внутри. Место под блок питания отведено в нижней части корпуса ближе к лицевой панели, в наличии необходимые вентиляционные отверстия. Кабели блока питания можно прокладывать за подставкой для системной платы, что удобно. Если потайные места для проводки стали стандартом, то установку платы с поворотом на 90 градусов (по часовой стрелке) видишь не часто. Это особенность всех корпусов серии RAVEN. Таким образом, панель ввода/вывода находится в верхней части корпуса. Чтобы получить доступ к ним, придется демонтировать верхнюю крышку.

Система охлаждения также удачно продумана. Суть ее заключается в том, чтобы гнать более холодный воздух снизу вверх. И ведь логично, не поспоришь с законами физики. Так вот, внизу расположена парочка 180-мм вентиляторов, действующих на скорости 1200/700 об/мин (34/18 дБа). При желании их можно заменить на три 120-мм аналога. В верхней части корпуса стоит привычный 120-мм ветродуй (900 об/мин, 18 дБа). Опционально в корпус можно навесить еще много вентиляторов. Внутри RAVEN RV03 получился просторным, в него поместится и плата формата Extended ATX, и любая топовая видеокарта. Под 5.25-дюймовые устройства отведено семь мест, под внутренние 3.5-дюймовые аж десять и еще парочка под 2.5-дюймовые. Наверху, за крышкой скрыты порты USB 3.0 и аудиоразъемы. Кнопки включения и перезагрузки выведены на верхнюю часть.

Размеры SilverStone RAVEN RV03 составили 235x522x570 мм, а вес 11.4 кг.

И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ!

E-книга WEXLER.BOOK T5002

Компания WEXLER продолжает свое шествие, выпуская все новые и новые электронные книги на любой вкус и цвет. WEXLER.BOOK T5002 имеет 5-дюймовый сенсорный ЖК-экран с LED-подсветкой и малый вес, который составляет всего 285 г.

ЖК-экран, безусловно, накладывает определенные ограничения на использование книги. Как ни крути, а он мерцает, углы обзора ограничены, кроме того, страдает время работы. Плюсы, безусловно, есть – взамен получаем цветной экран, на котором можно не только читать книги, но и комфортно смотреть изображения (JPEG, BMP, GIF) и «крутить» видео (WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP, FLV, MP4, DAT, VOB, MPG, MPEG, MKV, MOV). WEXLER.BOOK T5002 поддерживает популярные форматы электронных книг (ASCII, TXT, DOC, PDB, HTML, PDF, FB2), а также аудиофайлы (MP3, WMA, APE, FLAC, AAC), которые можно слушать во время чтения. Надоело читать? Запишите аудиокнигу и слушайте в метро. Места для медиа, конечно, маловато, всего-то 4 Гбайт. Ключик к счастью – карта MicroSD, для нее выделен соответствующий слот.

Книга оснащена встроенным динамиком и 3.5-мм джеком, которому можно подключить наушники или портативную акустику. Прочие бонусы: FM-приемник, возможность аудиозаписи, игры, блокнот и виртуальная клавиатура. Поскольку экран сенсорный, аппаратных кнопок минимум. Управлять устройством можно не только прикосновением пальца, но и стилусом. Еще есть пространственный датчик, он моментально определит положение книги и сменит положение станицы на экране с вертикального на горизонтальное и обратно. Заряда аккумулятора WEXLER.BOOK T5002 хватает на 7 часов чтения или на 4 часа видео, отключив экран можно слушать музыку хоть все 25 часов.

Размеры книги составляют 148x90x11 мм, а вес, как и упоминали ранее, 285 г. Комплект поставки включает USB-кабель, зарядное устройство, стилус, чехол и наушники, не говоря уж про записанные книги серии «Вселенная Метро 2033». Цена WEXLER.BOOK T5002 – 3 499 рублей.

СЕРЬЕЗНЫЙ ТЮНИНГ

Акустика 5.1 Edifier DA5000 Pro

Если хватает места в квартире – самое время задуматься о полноценной акустике 5.1. Компания Edifier решила существенно переработать набор DA5000 и повысить его в звании до версии Pro. Дизайн, по сравнению с оригиналом, явно похорошел: черный цвет, солидный вид, массивный сабвуфер и сателлиты, динамики которых закрыты съемными сетками из акустической ткани. Кроме чисто внешних изменений, есть и куда более принципиальные и важные. Например, сателлиты стали двухполосными. Размер тыльных и фронтальных колонок равен 116x203x160 мм, мощность – 12 Вт каждая. Габариты центрального канала побольше, 316x117x157 мм. Он трехполосный, но, несмотря на это, его мощность составила неизменные 12 Вт. Славная пятерка покрывает частотный диапазон 160 – 20000 Гц. Корпус каждой сделан из MDF-панелей и снабжен прорезиненными ножками, что позволит колонкам надежно держаться на любой поверхности. Сабвуфер куда больше своих компаньонов (270x300x435 мм), и его мощность равна 60 Вт. Он отвечает за воспроизведение частот 20–160 Гц. На тыльной стороне находятся разъемы, включая пружинные зажимы для подключения сателлитов. Сигнал передается через RCA или мини-джек. Акустика, как и полагается, полностью экранирована. На лицевой панели сабвуфера есть кнопки и информативный LED-дисплей. Для отстройки звука практичнее воспользоваться пультом дистанционного управления. На нем есть все необходимое, включая активаторы звуковых эффектов и режима Night, который автоматически снижает уровень громкости до комфортного. Вес набора Edifier DA5000 Pro – порядка 22 кг, цена – 7800 рублей.

3D-МОНИТОРЫ ОКРУЖАЮТ!

27- и 23.6-дюймовые мониторы от Acer

После появления интерфейса HDMI 3D производители мониторов счастливы – есть повод выпустить новые продукты. Так, Acer подготовила сразу две модели: HN274H и HS244HQ. Для передачи 3D-изображения в наличии порты HDMI и DVI-DL. Соотношение сторон у мониторов 16:9, а разрешение – привычные 1920x1080 пикселей. Используется LED-подсветка, частота развертки составляет 120 Гц, а время отклика 2 мс. Горизонтальные углы обзора равны 170 градусам, тогда как вертикальные – 160 градусов. Для настройки мониторы снабдили сенсорными кнопками, в нижней части корпуса поместились динамики мощностью 2 Вт каждый. HN274H и HS244HQ снабжены креплением VESA (100x100 мм). Обе новинки поставляются вместе с очками NVIDIA 3D Glasses. А инфракрасный передатчик встроен в монитор. Уровень динамической контрастности Acer HN274H достигает 100 000 000:1. По заявлениям разработчиков, это стало возможным благодаря технологии Adaptive Contrast Management, которая анализирует каждый кадр, подаваемый на экран. Монитор снабжен массой портов, включая D-Sub, DVI и три HDMI с поддержкой HDCP. Этого хватит для подключения всего и вся. Характеристики Acer HS244HQ чуть скромнее: динамическая контрастность дотягивает до отметки 12 000 000:1, перечень разъемов насчитывает один D-Sub и два HDMI с HDCP.
Acer HN274H и HS244HQ поступят в продажу по цене $690 и $450 соответственно.

ВОЗДУШНЫЙ КОРПУС ДЛЯ ХАРДА

Enermax Jazzmate теперь и под 3.5 дюйма

Есть множество вариантов заполучить внешний накопитель: приобрести готовый продукт, выбрать подходящий жесткий диск и корпус, и таким образом немного сэкономить. Именно это предлагает нам компания Enermax. Ранее Enermax Jazzmate был доступен в версии для 2.5-дюймовых винчестеров, а теперь появилась версия и под 3.5-дюймовые. Обе стороны девайса представляют собой решетчатую поверхность из металла, что обеспечивает лучшую вентиляцию. Для сборки не придется прибегать к помощи отвертки, на корпусе предусмотрен специальный фиксатор, при нажатии которого «ларчик» то открывается, то закрывается. Jazzmate совместим с жесткими дисками с интерфейсом SATA. Есть версии с USB 2.0 и eSATA. На наш взгляд, второй вариант куда предпочтительней, по крайней мере до тех пор, пока компания не выпустит вариант с USB 3.0. Jazzmate оснащен функцией сбережения электроэнергии: жесткий диск автоматически отключается, когда компьютер переходит в режим ожидания, и, наоборот, возвращается в рабочее состояние при включении компьютера. Конечно, есть и аппаратный выключатель. Корпус получился довольно компактным, а значит, и портативным, если использовать устройство стационарно, Jazzmate можно установить на комплектную подставку. Enermax Jazzmate стоит порядка $34 за версию с USB 2.0 и $43 за модель с USB 2.0 и eSATA портами.

ПОПОЛНЕНИЕ ОБОЙМЫ

Четыре ноутбука серии Satellite от Toshiba

Героями нашего повествования стали ноутбуки Satellite P750/P755 и Satellite P770/P775. Внешне пары несколько отличаются: первые получили бархатисто-черную отделку, на которой не остается следов от пальцев, и подсветку клавиатуры, тогда как вторые два отличаются утонченным дизайном. Вся четверка использует мобильные процессоры Core i3/i5/i7 архитектуры Sandy Bridge. Объем оперативной памяти достигает 8 Гбайт, а жесткий диск – 750 Гбайт (5400 об/мин). Кроме него есть твердотельный накопитель Solid State Hybrid 4G (4 Гбайт). Нашлось место и оптическому накопителю, опций несколько: DVD+RW или пишущий дисковод Blu-ray. В наличии Wi-Fi, Bluetooth, Intel WiDi, LAN, HDMI и USB 2.0/3.0. Satellite P750/P755 и Satellite P770/P775 оснащены веб-камерой 1.3 Мпикс. Особое внимание было уделено звуку – ноутбуки снабжены стереосистемой harman/kardon с технологией Dolby Advanced Audio. Самое время рассказать про дисплей. Мы имеем дело с 15.6 и 17.3 дюймами. В первом случае разрешение экрана составило 1366x768 пикселей, во втором – 1600x900 пикселей. Соотношение сторон киношное, используется светодиодная подсветка, которая обеспечивает равномерное освещение и высокую яркость. Можно будет вдоволь поиграть: во всех моделях используется мощная дискретная видеокарта NVIDIA GeForce GT 540M с 1 или 2 Гбайт памяти на борту. Есть поддержка 3D-фильмов и игр, более того, ноутбуки обучены преобразовывать обычное видео в 3D. Вес 17.3-дюймовых «буков» равен 3.4 кг, а размеры – 413x274x28/36 мм, 15.6 дюймов – 2.6 кг, 380x254x28/35 мм. ОС – Microsoft Windows 7 Home Premium 64 бита.

Автор:
Евгений Никифоров

СТАРИКАМ ТУТ МЕСТО!

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ СРЕДНЕГО ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА

Сейчас нам предстоит узнать имя самого актуального графического акселератора в категории Middle-End. Не секрет, что эта ниша является наиболее востребованной на рынке, ведь именно данные продукты сочетают в себе приемлемую цену и неплохую производительность. Выбирать будем, как всегда, из ассортимента плат от двух конкурирующих производителей: AMD и NVIDIA. Чтобы добавить интриги, мы увеличили выборку – в тестировании присутствуют как новые карты, так и ускорители позапрошлых поколений. Связано это, опять же, с тем, что некоторые участники, пусть уже и «старперы», но все еще попадают в исследуемую нами нишу. Причем как по цене, так и по производительности.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

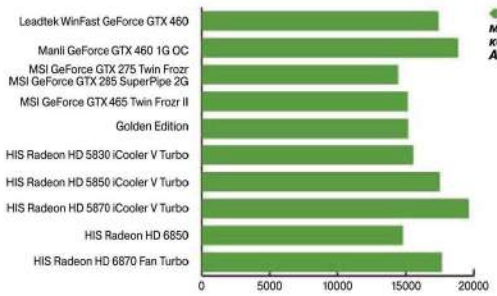
MSI GeForce GTX 275 Twin Frozr
MSI GeForce GTX 285 SuperPipe 2G
Leadtek WinFast GeForce GTX 460
Manli GeForce GTX 460 1G OC
MSI GeForce GTX 465 Twin Frozr II Golden Edition
HIS Radeon HD 5830 iCooler V Turbo
HIS Radeon HD 5850 iCooler V Turbo
HIS Radeon HD 5870 iCooler V Turbo
HIS Radeon HD 6850
HIS Radeon HD 6870 Fan Turbo

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

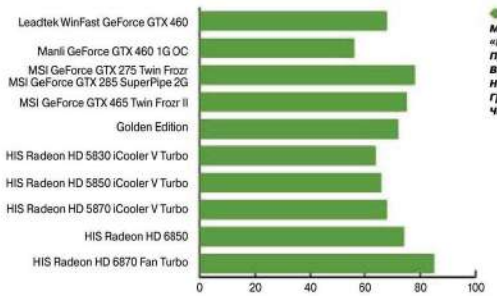
- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-875, 4000 МГц
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** ASRock P55 Extreme4
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Apacer PC3-14400 CL9, 2x 1 Гбайт
- **ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Epsilon, 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Ultimate x32

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

На дворе 2011 год, а значит, наступило время DirectX 11. О нововведениях этого API рассуждать не будем, скажем лишь, что теперь графика стала еще красивее и реалистичнее. Чтобы «отрендерить» такую красоту, видеокарта должна поддерживать новый API. Так как в нашем тестировании присутствуют экземпляры, не поддерживающие DirectX 11, мы использовали и старые добрые приложения с десятой версией. Да и не секрет, что в основном все игры по-прежнему используют именно DirectX 10, лишь в крайнем случае оба варианта. Так что обиженным вряд ли кто-то останется.
А вот, скажем, в 3DMark 11 нет возможности задействовать старый API (да и смысл?), в результате чего две видеокарты новым пакетом протестированы не были.
В обеих «марках» использовался режим Performance. Все игровые приложения запускались с разрешением 1920x1080, уровень детализации на максимуме. В Crysis и Resedent Evil 5 было установлено восьмикратное сглаживание, а в Heaven Dragon Benchmark и S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat – четырехкратное. Напоследок мы оценили степень нагрева адаптеров в самых горячих условиях – стресс-тестом FurMark. Максимальная температура была занесена в нашу таблицу.



Уже по этому графику можно понять, кто с кем конкурирует из стана AMD и NVIDIA



Приятно, что сегодня можно забыть про «горячий» кошмар прошлых лет, когда видеокарты нередко нагревались выше 100 градусов. Современные чипы куда прохладней.

MANLI GEFORCE GTX 460 1G OC

Manli считается крайне экзотической компанией на российском рынке. Причем совсем незаслуженно. Ведь Manli производит очень качественные и зачастую весьма необычные продукты, очень выгодно отличающиеся от конкурентов. Вот и сегодня у нас в тестлабе далеко не референсный вариант GeForce GTX 460.
Первая особенность видеокарты – это заводской оверклокинг. По сравнению с номинальными частотами, которые равняются 725/3600 МГц по чипу и памяти соответственно, здесь мы видим 770/4000. Согласитесь, что бонус весьма приятный. Настроение улучшается еще больше, когда после взгляда на наши графики становится понятно, что толк от такого разгона весьма существенен. Второй бонус – это система охлаждения, которая основана на четырех теплотрубках и двух тихоходных белых вентиляторах а-ля Arctic Cooling. Такой набор позволил продемонстрировать гросс-мейстерский результат в 56 градусов по Цельсию. Это однозначно лучший показатель среди всех участников тестирования. Самое главное, что и шума от этой СО нет вообще. Одним словом – находка. Единственный минус данного продукта – практически полное отсутствие его в московской рознице. А жаль, ведь среди множества GeForce GTX 460 этот – едва ли не лучший вариант.

★★★★★★★★★ **9/10**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ЧИП:** GF104
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 336
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 770 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 4000 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 256 бит

MSI GEFORCE GTX 285 SUPERPIPE 2G

Еще одна достойная видеокарта уходящего поколения. Стоит только сказать, что это одночиповый флагман NVIDIA своего времени, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Мало того, этот вариант укомплектован аж двумя гигабайтами видеопамяти, что делает его еще более привлекательным для покупки (такой поворот в диковинку даже сегодня).

★★★★★★ 6/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ЧИП:** GT200b
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 55 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 240
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 680 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 2500 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 2048 МГц
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR3
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 512 бит

Главная особенность – это размер шины памяти, целых 512 бит. То есть это то, от чего в свое время отказалась ATI/AMD, причем очень зря.
Здесь установлена точно такая же система охлаждения, как и на предыдущем варианте, но этот кулер не только прекрасно отводит тепло, но и абсолютно не шумит. Все очень грамотно и четко.
К сожалению, найти в московской рознице эту видеокарту с двумя гигабайтами памяти очень проблематично.
На нашем экземпляре не удалось нормально пройти стресс-тест FurMark, потому что после 1-2 минут прогона монитор гас и спасала только «жесткая» перезагрузка системы. Тем не менее, все остальные тесты были пройдены великолепно. Наверняка дело в BIOS.

MSI GEFORCE GTX 275 TWIN FROZR

Первый представитель когорты ветеранов – это MSI GeForce GTX 275 Twin Frozr. Карта, которая наделала немало шума в свое время. AMD довольно долгий период не могла найти «противоядия» 200-й серии видеадаптеров NVIDIA. И ведь не случайно. Достаточно посмотреть на впечатляющий объем видеопамяти, а также на ее шину, которая равна аж 448 битам. Этот фактор позволял лицезреть достойный FPS в высочайших разрешениях в самых современных играх. Даже сейчас эту карту рано списывать со счетов, она держится весьма прилично даже в разрешении Full HD.
Не секрет, что чип GT200b очень сильно греется. На референсном охлаждении температура нередко поднимается выше 90 градусов Цельсия. Именно поэтому инженеры MSI установили увесистый двухвентиляторный кулер, который справляется с отводом тепла просто отлично.
Самый главный минус данного продукта – отсутствие поддержки DirectX 11. Ведь такая видеокарта покупается лишь для одной цели – играть и наслаждаться реалистичной 3D-графикой.
На задней панели отсутствуют современные видеоразъемы, такие как HDMI и DisplayPort. Есть лишь два DVI и старый добрый TV-out.
Все-таки система охлаждения оставила не только положительные эмоции. Пусть она и справляется со своей основной задачей, но при этом очень громко шумит.

★★★★★★ 6/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ЧИП:** GT200b
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 55 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 240
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 633 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 2268 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 896 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR3
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 448 бит

HIS RADEON HD 6850

Вот и пришло время самого что ни на есть свежака. Единственный не турбо-Radeon и единственный видеоадаптер с одним шестипиновым разъемом для дополнительного питания в нашем тестировании. Малое тепловыделение GPU сказалось на габаритах системы охлаждения видеокарты, что является несомненным плюсом. Она компактная и совсем не «говорливая».
Референсная система охлаждения справляется со своей задачей вполне нормально.
На задней панели есть все необходимые разъемы: DVI, HDMI, DisplayPort.
HIS Radeon HD 6850 – достойная попытка создать сбалансированный продукт с неплохой производительностью и приемлемой ценой. Стоит признать, что отчасти идея удалась.

Система охлаждения по-прежнему делает видеокарту самым шумным местом в системном блоке. Это не вой и не гул, а скорее шуршание, которое не раздражает, но обращает на себя внимание.

Официальная цена на это устройство уже снижена, что было неизбежно для сохранения конкурентоспособности этого продукта. Однако российские магазины опускать стоимость не спешат. Нам остается только ждать.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ЧИП:** Barts
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 960
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 775 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 4000 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **Шина памяти**: 256 бит

MSI GEFORCE GTX 465 TWIN FROZR II GOLDEN EDITION

Об этом достойном продукте в нашем журнале говорилось неоднократно, и добавить что-то новое просто невозможно. Перед нами потрясающий баланс производительности, стабильности и оверклокерского потенциала. Система охлаждения заслуживает отдельных лестных слов. Она полностью медная, с пятью теплотрубками и двумя вентиляторами. Весит этот агрегат порядка 1.5-2 килограммов. Самое интересное, что СО совершенно не шумит. Учитывая, что чип на этой видеокарте не самый холодный, кулер со своей задачей (ожидаемо) справляется отлично.
Совсем непонятно, почему инженеры из MSI не удосужились хоть немного поднять номинальные тактовые частоты. Данные показатели совершенно неприемлемы в наше время. 3206 МГц на GDDR5 – это же просто смешно. Так или иначе, повышать частоты совершенно необходимо, благо что потенциал есть. Делать это в итоге придется вам.
Все-таки цена может оттолкнуть от этого привлекательного продукта. Ничего не поделаешь, за цветной металл нынче нужно платить.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
- **ЧИП:** GF100
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 352
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 607 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 3206 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 256 бит

HIS RADEON HD 6870 FAN TURBO

Заключительная новинка сегодняшнего тестирования примечательна суффиксом Turbo в своем названии. Инженеры из HIS решили помочь вам в достижении заветной «тысячи» на ядре, что наверняка сделает эту видеокарту желанной для начинающих оверклокеров.
На задней панели нашли свое место целых пять разъемов для подключения всевозможной аппаратуры: два DVI, HDMI и два Mini DisplayPort.
Несмотря на то что версия значится как турбо, кулер решили не менять, а это сразу сказалось на температуре, ведь тактовые частоты повышены относительно номинальных. Это самый горячий участник сегодняшнего тестирования. Показатель хоть и не критичный, но достаточный для того, чтобы вентилятор работал на полную катушку, создавая тем самым назойливый и неприятный шум. Обратите внимание, что цена и производительность у этой видеокарты и у HIS Radeon HD 5850 iCooler V Turbo почти одинаковые. Зачем тогда, спрашивается, было создавать такой же продукт, но в новой обертке?

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
- **ЧИП:** Barts
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 МГц
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 1120
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 920 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 4480 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 256 бит

HIS RADEON HD 5850 ICOOLER V TURBO

Все тот же чип Cypress, что и у HIS Radeon HD 5830 iCooler V Turbo, но с увеличенным количеством потоковых процессоров. Именно за счет них производительность этой видеокарты существенно отличается от предыдущей. Причем стоит отметить, что тактовая частота ядра здесь меньше почти на 100 МГц.
Внешний вид всех трех адаптеров пятитысячной серии (в нашем тесте) ничем не отличается. Кулер такой же, а следовательно, и температурный показатель примерно одинаковый, что весьма закономерно. Имеет место и небольшой оверклокинг, однако заводские частоты мы бы все-таки советовали поднять еще.
Проблема с шумным кулером по-прежнему никуда не делась. Откровенный вой вентилятора может подпортить общее впечатление от этого продукта. Учитывая достойную производительность HIS Radeon HD 5850 iCooler V Turbo, цена все-таки кажется несколько завышенной.

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
- **ЧИП:** Cypress
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 1440
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 765 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 4500 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 256 бит

Очередной бой между AMD и NVIDIA окончен. Победителя каждый выберет сам, в зависимости от амбиций и кошелька. Однако с уверенностью можно утверждать одно – не стоит принципиально игнорировать продукты прошлых лет. Зачастую они оказываются не только не хуже, но и лучше новоиспеченных девайсов. Ведь всем известно, что новое – это хорошо забытое старое. А что касается поддержки DirectX 11, то поменять свой адаптер, если он не «дружит» с этой технологией, однозначно стоит.

HIS RADEON HD 5870 ICOOLER V TURBO

Пришло время флагмана теперь уже из стана AMD. Этот титул AMD Radeon HD 5870 носил в прошлом. Тем не менее, это самая мощная видеокарта сегодняшнего тестирования, без преувеличений. Во многом это связано с наличием 1600 потоковых процессоров, а также с заводским разгоном, благодаря которому тактовые частоты выглядят очень достойно. За две секунды можно преобразить эти числа в 900/5000 МГц по чипу и памяти соответственно.
Это единственная видеокарта в тесте, которая смогла продемонстрировать очень комфортный FPS в Crysis при разрешении экрана 1920x1080 точек и восьмикратном сглаживании! На фоне этого графического монстра Radeon HD 6870 кажется «салагой». Все тот же назойливый шум от системы охлаждения портит жизнь. Мало того, у HIS Radeon HD 5870 iCooler V Turbo он еще громче (поистине турбо) по сравнению с младшими братьями.

★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
- **ЧИП:** Cypress
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 1600
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 875 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 4900 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 256 бит

HIS RADEON HD 5830 ICOOLER V TURBO

Авот и второй участник из стана AMD, который, правда, является представителем прошлого поколения видеокарт, но поддерживающим API Microsoft DirectX 11, что очень хорошо. Известной хохмой является то, что видеоплаты пятитысячной серии не уступают по производительности (а чаще и вовсе превосходят) Radeon HD 68xx. Это делает их очень привлекательными и весьма желанными для покупки.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
- **ЧИП:** Cypress
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 1120
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 840 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 4400 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 256 бит

Компания HIS всегда одной из первых представляет свои варианты видеокарт. Модель Radeon HD 5830 отличается от референсного варианта. Это означает наличие заводского разгона, а также необычного кулера. Повышенные частоты придутся весьма кстати в противоборстве с прямым конкурентом – GeForce GTX 460.
Система охлаждения со своей задачей справляется очень хорошо. Температурный показатель оставляет неплохой задел для дальнейшего, уже ручного разгона.
Хоть видеокарта уже далеко не новая, ее стоимость не опускается. А ведь будь она хоть на 1000 рублей меньше – цены бы этому адаптеру не было.
Охлаждение заметно «давит на уши», делая плату самым шумным компонентом в системном блоке.

LEADTEK WINFAST GEFORCE GTX 460

Наконец, представитель предпоследнего поколения видеокарт NVIDIA, который имеет поддержку всех актуальных технологий и разъемов на задней панели. Здесь и DirectX 11, и новые разъемы mini HDMI. Leadtek является одним из самых преданных вендоров NVIDIA. Но данный экземпляр, как и многие другие от этой компании, не выделяется чем-то особенным. Перед нами обычная плата в референсном исполнении. Частоты ядра и памяти номинальные, лишь система охлаждения несколько доработана по сравнению с референсом. Чего-то сверхъестественного в кулере нет, однако две медные теплотрубки и небольшой вентилятор прекрасно отводят тепло.
Пожалуй, единственный заметный минус – это гул системы охлаждения, который не является критичным, но, тем не менее, заметен, если запускать серьезное графическое приложение.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
- **ЧИП:** GF104
- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 нм
- **КОЛИЧЕСТВО ШЕЙДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 336
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 725 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 3600 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 256 бит

Награду «Лучшая покупка» заслужено получает Manli GeForce GTX 460 1G OC за превосходный баланс производительности и комфорта во время эксплуатации. Если удастся найти этот продукт в магазине, время на раздумья тратить не советуем, карту могут утянуть прямо из-под носа.
«Выбором редакции» становится HIS Radeon HD 5870 iCooler V Turbo. Мощности этого адаптера наверняка хватит на пару лет вперед, стоит лишь подождать некоторое время, когда цена опустится на 1-2 тысячи рублей. Иной вариант – поискать эту же модель, но от другого производителя. ■

Автор:
Ирина Кузнецова

К БОЮ ГОТОВ!

ОБЗОР УСТРОЙСТВ RAZER STARCRAFT II

ГАРНИТУРА RAZER BANSHEE STARCRAFT II

НАУШНИКИ

- **ВОСПРОИЗВОДИМЫЙ ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 20–20000 Гц
- **СОПРОТИВЛЕНИЕ:** 32 Ом на 1 кГц
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ (1 КГЦ, 1В/ПА):** 102 дБ для 1 кГц
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ:** 200 мВт
- **ДИНАМИКИ:** 50 мм, неодимовые магнитные
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** APM-Lighting System, кнопки управления громкостью и микрофоном на наушниках

МИКРОФОН

- **ВОСПРОИЗВОДИМЫЙ ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 100–10000 Гц
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ (1 КГЦ, 1В/ПА):** -42 дБ ± 2 дБ для 1 кГц
- **СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ – ШУМ:** 58 дБ
- **ДИАГРАММА НАПРАВЛЕННОСТИ:** узконаправленный

КЛАВИАТУРА RAZER MARAUDER STARCRAFT II

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 96
- **ЦИФРОВОЙ БЛОК:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** APM-Lighting System, быстрая запись макросов
- **РАЗМЕРЫ:** 400x182x32 мм

Надо признать, что выход StarCraft II: Wings of Liberty стал одним из величайших событий 2010 года в игровой индустрии. С момента попадания игры в руки геймеров (да что уж там – с самого анонса) нами и коллегами уже написаны тысячи килобайтов текста. И зачем тогда, скажете вы, мы сегодня затрагиваем эту тему? Пару-тройку причин наверняка каждый из вас сможет назвать не задумываясь. А мы, пожалуй, остановимся опосредованно на той, что обозначается прекрасным словом «киберспорт». Во-первых, он имеет отношение к тому, что являет собой StarCraft II: Wings of Liberty. Во-вторых, киберспортсмены (наряду с остальными хардкорными геймерами) задают определенную планку для производителей игровой периферии, ибо качество и возможности «спортивного инвентаря» могут значительно повлиять на исход соревнований. А речь, собственно, пойдет об оснащении от Razer для бойцов виртуального фронта в дисциплине StarCraft II: Wings of Liberty. Blizzard, как полагается, в процессе тоже поучаствовала и все это дело залицензировала.

ПРИБЫТИЕ ЮНИТОВ

Высадка десанта прошла успешно, и вот перед нами клавиатура Razer Marauder StarCraft II, мышь Razer Spectre StarCraft II и стереогарнитура Razer Banshee StarCraft II. Вполне логично, что данная серия девайсов посвящена Терранам, имена юнитов ко-

МЫШЬ RAZER SPECTRE STARCRAFT II

- **ТИП СЕНСОРА:** лазерный
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB, проводной
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** от 100 до 5600 dpi
- **ИЗМЕНЕНИЕ РАЗРЕШЕНИЯ СЕНСОРА:** с шагом 100 dpi
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА/ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1 мс/1000 Гц
- **КОЛИЧЕСТВО ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК:** 5
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** APM-Lighting System
- **РАЗМЕРЫ:** 100x66x37 мм

торых они и заполучили. Наушники по праву отнесли к воздушным войскам, ну а остальное – «настольная» пехота особого назначения. По закону жанра все это добро было упаковано в яркие коробки, стилизованные под игру. Но коробки коробками – их все равно, какими бы они красивыми ни были, мы, как правило, сваливаем на антресоли или выбрасываем, – а новые боевые товарищи так и просятся на ручки... эмм, рвутся в схватку с оппонентами, в общем. Оценивать внешний вид набора, не подключив его к компьютеру, – все равно, что плясать в темноте вокруг новогодней елки с выключенной гирляндой, ибо подсветка – неотъемлемая часть дизайна, а потому мы сразу подключили устройства. Надеемся, у вас хватит USB-разъемов: их понадобится четыре штуки, два из которых займет клавиатура (подсветка требует дополнительного питания) и по одному – мышь и наушники. Что приятно, устройства серии StarCraft II заполучили надежные «хвосты» в армированной оплетке, которые долго прослужат верой и правдой. Мышь, клавиатура и гарнитура выполнены в едином стиле. Вместе они выглядят абсолютно милитаристично-футуристично: имитирующий металл серебристый матовый пластик в сочетании с черным, крупные детали, преобладающие прямоугольные формы и много-много яркой подсветки (по умолчанию синего цвета) – все как у суровых Терранов в StarCraft II: Wings of Liberty. Заметим, что устройства готовы к работе сразу же, как только их подсоединили к компьютеру. Тем не менее, мы скачали и установили фирменное ПО. И вам советуем.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Несколько слов расскажем о том, как происходило тестирование.

Как нетрудно догадаться, играли мы в StarCraft II: Wings of Liberty. Опробовали мы девайсы и в одиночной кампании, и в мультиплеере. А еще побегали в Dragon Age: Origins и Unreal Tournament 3. Ну и в повседневных задачах набор был также задействован: печать текстов, интернет-серфинг, общение в мессенджерах и звонки по Skype. Особое внимание уделялось функциональным возможности связки «устройства+ПО», качеству их реализации и, конечно же, эргономичности: даже самый навороченный и технологически прокачанный девайс, вызывающий дискомфорт при использовании, будет только мешать и раздражать, делая процесс игры, скорее, мучением, чем удовольствием; ну а киберспортсменам подставит подножку на пути к победе и рекордам.

СО ВСЕМИ УДОБСТВАМИ?

Честно признаться, при первом взгляде на мышь Razer Spectre StarCraft II в сознании сотрудников тестовой лаборатории поселились сомнения насчет удобства «грызуна»: вполне оправданно – мы уже сталкивались с принесением комфорта в жертву во имя дизайна и особого стиля. В этот раз сомнения оказались напрасными. Во-первых, порадовал периметр мыши, покрытый soft touch, и матовый пластик верхней части корпуса. Во-вторых, все кнопки крупные, боковые расположены в зоне досягаемости, к колесу прокрутки также нет претензий. В-третьих, рука при длительной игре практически не устает. Здесь сделаем небольшое, но важное отступление. Опыт показывает, что практически непрерывное двухдневное манипулирование мышью (при прохождении одиночной кампании StarCraft II: Wings of Liberty, естественно) может не слишком позитивно сказаться на запястье, поэтому какой бы удобной ни казалась мышь, необходимо как можно чаще делать перерывы! Razer Spectre StarCraft II заточена под хват пальцами. Особенно комфортно себя будут чувствовать кисти рук с длинными пальцами. Благодаря тефлоновым ножкам мышь отлично скользит по столу. Симметричная форма позволит пользоваться мышью и левшам с некоторыми «но»: дополнительные кнопки будет неудобно нажимать, а «фишку» левой клавиши будет сложнее оценить. А заключается она в том, что переключателем на дне можно выставить упругость нажатия этой клавиши.

Что касается клавиатуры, то можно сказать, что у Razer получился удачный гибрид, сочетающий в себе компактность ноутбучной клавиатуры и все «вкусности» полноценной игровой десктопной. От ноутбучных собратьев Razer Marauder StarCraft II заполучила небольшие размеры и кнопку Fn. При этом имеется полноценный цифровой блок, в который интегрированы клавиши направления, а профиль клавиш высокий – чтобы промахнуться мимо нужной, надо сильно постараться. Символы выгравированы лазером и подсвечиваются, что способствует комфортному использованию клавиатуры в темноте. Единственное – эта клавиатура представляет собой отличный собиратель пыли, которую не так просто из нее вычистить. А уж о крошках упоминать даже неприлично – вы ведь не едите над клавиатурой, правда?

Наушники изначально могут показаться громоздкими, но к ним быстро привыкаешь. Мягкие велюровые амбушюры создают ушам полный комфорт и хорошо прилегают, отсекая внешние шумы. Обладатели небольшой головы, правда, будут чувствовать, что гарнитура сидит на голове не слишком плотно, особенно если часто вертеть «тыквой» – перед покупкой устройство лучше примерить. Ножка микрофона при необходимости поворачивается на 270 градусов и гнется. Громкость удобно регулируется кнопками на корпусе наушников – с левого наушника настраивается микрофон, а с правого – сами наушники. С обеих сторон также имеются кнопки Mute, которые позволяют быстро отключить принимаемый и/или передаваемый звук.

БИТВА НА СКОРОСТЬ

Все три наших героя тестирования оснащены такой бойкой подсветкой не просто для красоты. В устройствах серии StarCraft II реализована система индикации подсветкой показателя APM (actions per minute). Возможность контроля этого показателя позволяет оттачивать мастерство в RTS: новички, как правило, имеют показатель менее 50 действий в минуту, профессионалы – в диапазоне 200-400 APM. Дабы было к чему стремиться: профессиональный корейский геймер Пак Сон Чжун, более известный как JulyZerg, установил рекорд в 818 APM! Средствами программного обеспечения настраиваются диапазоны APM, которые будут подсвечиваться своим цветом. Также можно настроить световое оповещение при таких событиях, как атака на вашу базу, атака на дружественные подразделения, окончание строительства, окончание вызова юнитов и т. д. – помимо присвоения цвета здесь можно выставить количество миганий (от 1 до 5). Нам эта функция пришлась очень кстати. Что примечательно, не надо устанавливать ПО для каждого устройства: приложение сразу поддерживает все три девайса. Удобно, что настройки индикации APM и игровые оповещения применяются сразу ко всему набору. Интересное наблюдение: во время игры основную индикацию дает клавиатура. Следить за подсветкой мыши, накрытой рукой, а уж тем более наушников, не представляется возможным простому геймеру, да и, проще говоря, неудобно это.

СВЕЖИЕ ПРОФИЛИ! ГОТОВЫЕ МАКРОСЫ!

Средствами ПО, помимо вышеупомянутых функций, производятся, как и положено, специфичные для каждого девайса настройки – параметры сенсора мыши, звуковые параметры наушников, назначаются клавиши и записываются макросы у клавиатуры и мыши. У Razer Marauder StarCraft II, кстати, есть удобный «чит», позволяющий прямо во время игры с помощью комбинации клавиш Fn + правый Alt записать макрос и назначить его на необходимую кнопку. Также во время игры можно быстро переключаться между профилями с помощью комбинации клавиш Fn + 1...0. Профилей меж тем можно создать аж 20 штук, что справедливо и для мыши. У наушников же есть 8 предустановленных профилей (игровых и музыкальных), дефолтный и один пользовательский. Звук в играх гарнитура выдает довольно неплохой, ощущается даже некий эффект присутствия, микрофон нас также не разочаровал.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ГЛАВА

Перед нами весьма достойный набор, покрывающий, в общем-то, все потребности заядлого RTS`ника: и внешне, и функционально. Меж тем цена за комплект весьма и весьма немалая: шутка ли – 12 тысяч рублей! А потому в погоне за APM мы бы взяли только клавиатуру. ■

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Эффектный дизайн
+ Система индикации подсветкой показателя APM
– Очень высокая стоимость

Автор:
Евгений Никифоров

ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ОСНОВА ДЛЯ МОЩНОГО HTPC

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-H67A-UD3H

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Грамотная разводка
+ Высокая функциональность
– Низкий оверклокерский потенциал

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМ:** Socket LGA1155
- **НАБОР ЛОГИКИ:** Intel H67 Express
- **ПАМЯТЬ:** 4x DDR3, 800-1333 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 2x PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 3x PCI
- **ДИСКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ:** 2x SATA 3.0, 3x SATA II
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 1x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 1x FireWire, 1x eSATA, 1x DVI, 1x D-Sub, 1x HDMI, 1x Display Port, 1x S/PDIF, 1x RJ-45, звук
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2500K, 3.3 ГГц
- **ПАМЯТЬ:** Corsair DOMINATOR-GT @1333 МГц, 2x 2 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** ASUS EH6970, 2048 Мбайт
- **ВИНЧЕСТЕР:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Blue Storm II, 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Максимальная

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **WINRAR:** 3168 Кбайт/с
- **AIDA64 READ:** 10291 Мбайт/с
- **AIDA64 WRITE:** 10429 Мбайт/с
- **SUPER PI 1.5XS 1M:** 10.374 с
- **WPRIME 32M:** 9.206 с
- **CINEBENCH R11,5:** 4.93 pts
- **3DMARK VANTAGE, PERFORMANCE:** 19963 баллов
- **3DMARK 11, PERFORMANCE:** 5149 баллов

НОВЫЙ ЧИПСЕТ ДЛЯ ДОМАШНЕГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

По сравнению с флагманским набором логики для Sandy Bridge (Intel P67 Express) у Intel H67 масса ограничений. У последнего есть поддержка оперативной памяти лишь с частотой 1333 МГц. Два графических слота не смогут работать по схеме x8+x8 (второй PEG функционирует максимум на скорости x4), тем не менее, есть сомнительная поддержка CrossFireX. Коннекторов SATA, которые имеют пропускную способность 600 Мбайт/с, на «матерях» с Intel H67 может быть не больше двух, остальные четыре – с пропускной способностью 300 Мбайт/с.

Однако есть и свои преимущества. Например, более низкая стоимость таких системных плат, а также наличие всевозможных видеовыходов на задней панели материнки. В связи с этим можно предположить, что этот чипсет хотя бы частично «нацелен» на сектор HTPC.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В тестовый набор мы включили приложения, которые задействуют связку процессор-память, только «оперативку» и только ЦП. Также мы добавили несколько синтетических графических бенчмарков.

Нами была предпринята попытка осуществить оверклокинг процессора и памяти, но чипсет явно не располагает к разгону. Повышение множителя и напряжения ни к чему не привело. Увеличить производительность на GA-H67A-UD3H можно лишь посредством динамического разгона Turbo Boost.

«МАМА» ДЛЯ МЕДИАЦЕНТРА И НЕ ТОЛЬКО

Об этом свидетельствует надпись на самой плате (Dolby Home Theater) и две красочные наклейки, идущие в комплекте. Основные разъемы, требующиеся пользователю, на материнке присутствуют: D-Sub, DVI, HDMI и DisplayPort. На GA-H67A-UD3H распаян чип NEC, который обеспечивает поддержку USB 3.0 сразу для двух разъемов на задней панели. Кроме того, I/O-панель снабжена четырьмя USB 2.0 и одиночными интерфейсами PS/2, FireWire, eSATA, S/PDIF, RJ-45, а также шестью мини-джеками для аудио. BIOS данной платы от Award. Он не имеет новомодной сегодня графической оболочки, оно и к лучшему. В настройках системы можно изменить тактовую частоту генератора (не забывайте, что она связана с графическим ядром, интегрированным в процессор), множитель ЦП, делитель памяти (800-1333 МГц), тайминги, напряжение на всех основных комплектующих.

К сожалению, даже имея в своем арсенале процессор с разблокированным множителем, увеличить коэффициент умножения выше отметки x37 не удастся. И GA-H67A-UD3H в этом не виновата – это все результат ограничений чипсета. Тем не менее, никто не помешает несколько повысить частоту BCLK.

ИТОГ

Серия чипсетов шестого поколения Intel получила логическое эволюционное продолжение в лице H67 Express. Использование процессора Sandy Bridge позволит создать довольно мощный HTPC, способный удовлетворить и требования геймера. Сомневаться в этом не приходится, ибо тот же Intel Core i5 в совокупности с hi-end-видеокартой демонстрирует превосходные результаты. Ну а GIGABYTE GA-H67A-UD3H превосходно действует в качестве связующего звена.

Автор:
Александр Михеев

TIME TO RELAX

ТЕСТИРОВАНИЕ НОУТБУКА SAMSUNG RF711-S02

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИСПЛЕЙ:** 17.3 дюйма, 1600x900 точек, с LED-подсветкой
- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-2630QM, 2 ГГц
- **ЧИПСЕТ:** Intel HM65
- **ВИДЕОКАРТА:** NVIDIA GeForce 540M, 2 Гбайт DDR3
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 6 Гбайт DDR3
- **ДИСКОВЫЙ НАКОПИТЕЛЬ:** 2x 500 Гбайт, 5400 об/мин
- **ОПТИЧЕСКИЙ НАКОПИТЕЛЬ:** Blu-Ray
- **ЗВУК:** HD Audio
- **СЕТЬ:** Ethernet, 10/100/1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11b/g/n
- **ВНЕШНИЕ РАЗЪЕМЫ:** 1x VGA, 1x HDMI, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, 1x RJ-45, кард-ридер 4-в-1 (SD, SDHC, SDXC, MMC)
- **АККУМУЛЯТОР:** 5900 мАч
- **РАЗМЕРЫ:** 415x276x32 мм
- **ВЕС:** 2.9 кг
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Домашняя расширенная x64

ЦЕНА 49300 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокая производительность
+ Наличие USB 3.0
– Цена может отпугнуть

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI MOD 1.5, 1M:** 13.6 с
- **WPRIME 2.0, 32M:** 9.97 с
- **3DMARK'03, DEFAULT:** 20722 балла
- **RESIDENT EVIL 5, MAXQ, 1980X1080P:** 51.3 FPS
- **HEAVEN DRAGON 2.5:** 477 баллов
- **BATTERY EATER PRO'05:** 93 мин

ТИХИЙ ОМУТ

Ноутбук Samsung RF711-S02 внешне не выглядит элитарно, не кричит о своем превосходстве над другими лэптопами. Кажется, что его спокойный дизайн не подразумевает никаких незаурядных способностей, то есть мощного «железа». Однако 17.3-дюймовый дисплей вызывает вопрос – неужто на такой диагонали не увидишь ничего интереснее текстового файла или экселевской таблицы? Лицевая панель выполнена в строгом и минималистичном стиле: кроме стандартной клавиатуры с цифровым блоком всего лишь три дополнительные клавиши. Никаких тебе кнопок «турбо-ускорения», разноцветных мигающих диодов и тому подобного пижонства – все крайне серьезно. Однако не стоит спешить с выводами.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

На самом же деле ноутбук Samsung RF711-S02 даст фору многим собратьям. Чтобы узнать, насколько крут его «нрав», мы воспользовались несколькими проверенными бенчмарками. С помощью Super Pi Mod 1.5 мы проверили производительность процессора в однопоточных приложениях. А все восемь потоков CPU были задействованы в бенчмарке wPrime 2.0 для расчета 32 миллионов знаков после запятой числа «Пи». Видеоподсистема была испытана с помощью Heaven Dragon 2.5, в 3DMark'03 на дефолтных настройках, а также в Resident Evil 5 с разрешением 1600x900 точек, максимальных настройках и двукратном сглаживании. Не менее важным было проверить время, которое лэптоп способен продержаться без помощи электросети. Для этого мы воспользовались незаменимой утилитой Battery Eater Pro'05.

СКРЫТЫЕ СПОСОБНОСТИ

Правильно, все самое интересное кроется внутри. Ноутбук Samsung RF711-S02 оснащен четырехъядерным процессором Intel Core i7-2630QM с тактовой частотой 2 ГГц. Но эта отметка – не предел, а только начало, потому что благодаря технологии Intel Turbo Boost, в зависимости от нагрузки, этот «камешек» может разогнаться чуть ли не на треть от своей номинальной частоты. Большой 17.3-дюймовый дисплей был бы ни к чему без соответствующего видеоадаптера, чье место в лэптопе занимает NVIDIA GeForce 540M с 2 Гбайт собственной памяти стандарта DDR3. Благодаря технологии NVIDIA Optimus производительная видеоподсистема не «съест» всю батарейку за тридцать минут. Оперативной памяти установлено с запасом – целых 6 Гбайт. Тесно не будет и на жестком диске, точнее на двух общим объемом 1 Тбайт.

Обмен информацией с внешним миром не будет мучительно долгим – спасибо гигабитной сетевой карте и Wi-Fi стандарту 802.11b/g/n.

Для комфортной работы с периферийными устройствами также есть все необходимое, а именно Bluetooth 3.0, 2x USB 3.0 с поддержкой зарядки устройств даже в спящем режиме, 2x USB 2.0, по одной штуке VGA и HDMI, а также кардридер 4-в-1, совместимый с карточками SD, SDHC, SDXC, MMC. Венчает этот внушительный список достоинств BD-привод.

DESKTOP REPLACEMENT

Как видите, такой ноутбук запросто станет хорошей альтернативой настольному ПК. На нем можно будет и в современные игры «порубиться», и поработать в «фотошопе» с комфортом, и фильм посмотреть – благо есть и стереоколонки. На объемный жесткий диск поместится множество игрушек, коллекция любимых фильмов, и места останется еще много для чего. И в любой момент можно взять все это с собой в дорогу, ведь аккумулятора вполне хватит как минимум на полтора часа работы без подзарядки.

Конечно, «начинке» лэптопа соответствует и цена. Но если вы точно решили, что стационарный компьютер лишает свободы передвижения по квартире и за ее пределами, и не хотите покупать то, что вот-вот устареет, то обязательно присмотритесь к ноутбуку Samsung RF711-S02.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 11 апреля 2011 года

Предлагаем вам шесть конфигураций для сборки нового игрового компьютера. Рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	10000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67 Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	6500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x 2 Гбайт (DDR3, CL9)	3800
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 570 1280 Мбайт (GDDR5)	10000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F80 80 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	6000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2600
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3300

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5186	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	30	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	145

47100 РУБ.

В основу ASUS P8P67 Pro Rev. 3.0 лег чипсет Intel P67 ревизии B3, так что о проблеме с SATA-портами можно наконец-то забыть и благополучно использовать разъемы по полной программе. После некоторых размышлений мы решили проапгрейдить SSD-накопитель. Как-никак, прежних 60 Гбайт маловато для современной операционной системы и приложений. Дополнительные 20 Гбайт будут совсем не лишними.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.3 ГГц, 2000 МГц HT, 6x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	8500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair IV Formula (AMD 890FX + SB850, 4x DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	6800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x 2 Гбайт (DDR3, CL9)	3800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2048 Мбайт (GDDR5)	10500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F80 80 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	6000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2600
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3300

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5006	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	26	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	131

46400 РУБ.

ASUS Crosshair IV Formula станет отличной базой для построения мощной и современной системы для любого поклонника AMD. Потенциал AMD Phenom II X6 1100T Black Edition можно будет раскрыть по полной программе, используя, например, кулер Scythe Yasya. Для начала можно обойтись одной видеокартой Radeon HD 6970, которая более чем состоятельна. Со временем можно разжиться еще одной такой.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500K (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x 256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	7000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67-M Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	5000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Crucial Ballistix Tracer Black BL2CP25664FN1869CEU 2x 2 Гбайт (DDR3, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2048 Мбайт (GDDR5)	8500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4315	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	23	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	114

29700 РУБ.

Место Intel Core i5-2500 заняла версия с приставкой «K» – процессор обладает разблокированным множителем и продвинутым графическим ядром. Впрочем, только после появления в продаже плат на чипсете Intel Z68 в этом будет резон! Благодаря технологии Virtu система сможет работать как со встроенной графикой (при работе в Windows), так и с дискретной (в играх). Ну а пока воспользуемся всей мощью AMD Radeon HD 6950.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1075T (6 ядер, 3.0 ГГц, 2000 МГц HT, 6x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4x DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Crucial Ballistix Tracer Black BL2CP25664FN1869CEU 2x 2 Гбайт (DDR3, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2048 Мбайт (GDDR5)	8500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4106	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	19	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	97

28700 РУБ.

Разогнанная видеокарта PowerColor PCS++ AX6950 с фирменной системой охлаждения обеспечит достойную производительность в любых играх вплоть до разрешения 1920x1200. Разгон процессора позволит получить бесплатную прибавку к скорости в системных задачах, да и в играх тоже. С частотой памяти и таймингами можно будет поиграться вдоволь, учитывая высокую и несколько нетипичную частоту 1869 МГц.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-2120 (2 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 2x 256 Кбайт L2, 3 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	4000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock H67M-GE (B3) (Intel H67, 4x DDR3, PCI-E, SATA 3.0, USB 3.0, eSATA, 24+4 pin, mATX)	3200
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x 2 Гбайт (DDR3, CL9)	1500
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor AX6870 1024 Мбайт (GDDR5)	6300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3721	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	22	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	95

19100 РУБ.

В лице ASRock H67M-GE (B3) мы получили замечательную плату с полным набором периферийных портов последнего поколения, включая USB 3.0 и eSATA. В этот раз обошлось без FireWire, впрочем, на PC данный порт не прижился. Скоростной Core i3-2120 с парой ядер и поддержкой Hyper-Threading будет очень кстати. Два ядра из четырех хоть и виртуальные, но эффект от них более чем реальный!

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 645 (4 ядра, 3.10 ГГц, 2000 МГц HT, 4x 512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4x DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	3000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x 2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	1500
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor AX6870 1024 Мбайт (GDDR5)	6300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3825	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	21	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	93

18400 РУБ.

Процессор AMD Athlon II X4 645 добавил совсем не лишние 200 МГц по сравнению с моделью с индексом 635. Плата Micro ATX дает возможность собрать компактную систему. При необходимости можно подобрать полноразмерную модель за те же деньги. Поддержки CrossFireX нет, так что придется обойтись одной видеокартой на базе Radeon HD 6870.

РЕКЛАМА

Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Классические лекала, по которым сшиты практически все художественные произведения о вампирах, подразумевают две важные вещи: а) педерастию и нимфоманию; б) они абсолютно неубедительны и всеми этими байками про чеснок, распятие и послеобеденный сон в гробу напоминают детские страшилки.

Граф Дракула вот, например, главный вампир-архетип, был ужасным человеком: прославился тем, что сажал своих собственных подданных на колы перед городскими стенами – чтобы враги боялись. Один совершенно реальный эпизод из военной истории гласит, что армия соперников, приблизившись к замку Дракулы и увидев живую стену из уже гниющих, но еще не умерших людей, пришла в ужас и быстренько убралась прочь.

И почему со временем все это свелось к кинотрилогии о сосущих друг у друга хипстерах, непонятно.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

ЖАНР: Role-Playing Game **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
РАЗРАБОТЧИК: Troika Games **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

ЛИХОРАДКА СУББОТНЕГО ВЕЧЕРА

Bloodlines – это современная вампирская история без лишнего сахарного пафоса: в самом начале игры вурдалак, похожий на фаната группы «Коррозия металла», объясняет пользователю, что чеснок из рациона вычеркивать необязательно, распятие не работает, а самый верный способ убить вампира – стрелять ему в голову из дробовика.

Вместо того, чтобы почем зря громыхать пистолетами, можно просто заставить врагов проблеваться кровью.

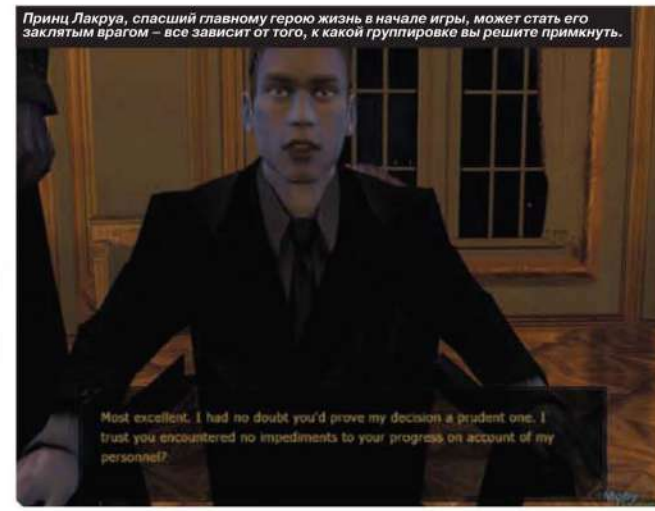
ПРЕДОХРАНЯЙТЕСЬ

Главный герой становится жертвой случайного секса: затащив в квартиру шлюху с вечеринки, он теряет контроль и тут же получает укус в шею, в результате превращаясь в вампира. В апартаменты врываются неизвестные, протыкают обоих специальными палками и тащат на лобное место: оказывается, здесь строгие правила, и инициация первого встречного запрещена – поэтому и девушку, и ее жертву ждет смерть через гильотинирование. Но героя неожиданно решают пощадить – зачем и почему, выясняется в процессе. Внезапно вступивший в ряды вампиров персонаж вызывает негодование публики: не положено, надо было все-таки убить. Тут действует жесткий свод законов, так называемый «Маскарад» – договор, заключенный между миром людей и миром тьмы, подразумевающий мировой баланс условного добра и зла. Вампирам нельзя жрать людей в общественных местах, применять суперспособности на автобусных остановках и распугивать клыками посетителей районной дискотеки – за каждое нарушение «Маскарада» героя начинают травить охотники на вампиров, а когда фора исчерпывается (нарушить кодекс можно пять раз, но каждый пункт со временем восстанавливается), игра заканчивается раз и навсегда. Параллельно с этими ограничениями поведение игрока регламентировано специфическим риском алкоголизма: если переборщить с насилием и возлияниями, герой попросту сойдет с ума.

СТАТЬ ТЕНЬЮ

Если начать искать аналогии, то Bloodlines больше всего похожа на Deus Ex, только шпионов заменили на вампиров – тут тоже вечная ночь, заго-

Вот такая у Malkavian броня.



Принц Лакруа, спасший главному герою жизнь в начале игры, может стать его заклятым врагом – все зависит от того, к какой группировке вы решите примкнуть.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«…каждую секунду игра стоически проверяет модификаторы вашего терпения и доброй воли, и если они уступят по величине чудовищности очередного бага, скрипта или дизайнерского решения, последствия будут ужасны. Game.EXE предупреждает: чрезмерное употребление и курение Vampire: The Masquerade – Bloodlines, жевание, ковыряние и иглоукалывание, принятие внутрь, втирание и вмазывание, смешивание, взбалтывание и поднесение к открытому огню… В общем, вы поняли».

Game.EXE, оценка 2,9 балла из 5.

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Я практически не спал целую неделю, Bloodlines просто потрясающая. […] Понятно, что фанаты ролевых игр вообще и The Masquerade в частности простят разработчикам огромное количество багов, но есть одно подозрение: Activision захотели поскорее выпустить игру, а уже потом добить ее патчами, а россказни про требования Valve – вранье», – пишет нам Кирон Гиллен (Kieron Gillen) на сайте Eurogamer.net, наказывая жадных разрабов в погоне за длинным рублем суровой оценкой в 7 баллов из 10.

воры группировок и серьезный крен в стелс. Любой вопрос можно решить уймой способов – одним только красноречием можно открыть большинство дверей и избавиться от значительной части противников, плюнув на боевые навыки и скрытность. Умения зависят от выбора, сделанного в самом начале игры: вместо классов здесь кланы, серьезно определяющие стиль прохождения – кто-то хорош в ближнем бою, другие здорово обращаются с огнестрельным оружием, третьи – сильные маги. Не обошлось и без маргиналов – например, носферату, уродливые хрестоматийные гоблины, по своей природе не способны как-то социализироваться в этом мире: одно лишь появление такого вампира на улице вызывает ужас прохожих и нарушение «Маскарада», даже если вы никого не трогали, а просто решили прогуляться до ларька.

Выбрав этот клан, придется всю игру передвигаться по канализации, закусывая крысами. Впрочем, у всех остальных кланов рацион не намного богаче, особенно поначалу: большую часть времени приходится в закоулках втихаря потрошить бомжей.

КОРОЛИ И ШУТЫ

Еще есть замечательный клан Malkavian, полный тронутых на голову людей – эти типы разговаривают со столбами и скамейками, ведут себя как клоуны, и чаще всего вообще не понятно, как таким персонажем управлять; диалоги для него полностью переписаны, игра за них выглядит совсем другой. Наглядная иллюстрация: где-то в середине одного из первых квестов главного героя знакомили с владелицей ночного клуба, наглухо сумасшедшей и, кажется, вечно пьяной девицей; потом представляли ее сестре – строгой, спокойной стерве в костюме; а к финалу пер-

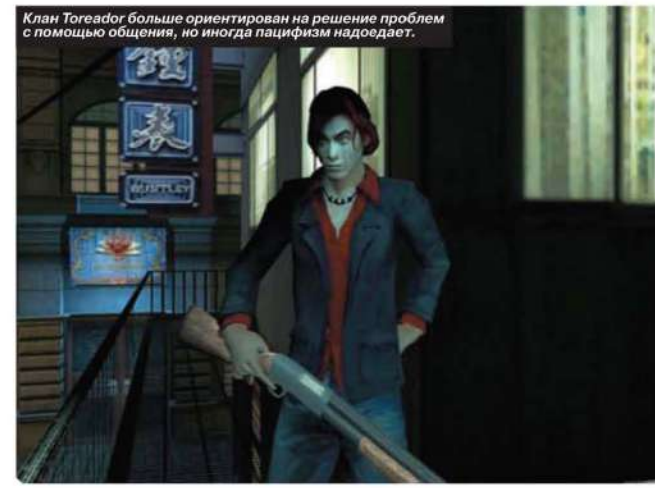
В канализации живет и не такое, тут удивляться нечему.

НАСТОЛЬНЫЙ ВАМПИРИЗМ

Bloodlines – часть ролевого сеттинга Vampire: The Masquerade, первая редакция которого была издана в 1991 году дизайнером Марком Рейн-Хагеном (Mark Rein-Hagen). Это что-то вроде аналога Dungeons & Dragons, одна из вот этих вот дотошных книг с подробным описанием игровых предметов, персонажей и причинно-следственных связей.

The Masquerade основана на легенде о библейском Каине, который после убийства брата был проклят и вынужден существовать где-то посередине между миром живых и мертвецов. Именно Каин, по игровой легенде, придумал обряд инициации и положил начало размножению вампиров.

Сеттинг основан на сложносочиненных правилах Storyteller System, сильно скорректированных в сторону вампирского контекста, и является одним из трех независимых друг от друга сегментов игрового макро-модуля The World of Darkness. В 1991 году Vampire: The Masquerade получил награду Origins Award в номинации «Лучший свод ролевых правил года».



Клан Toreador больше ориентирован на решение проблем с помощью общения, но иногда пацифизм надоедает.

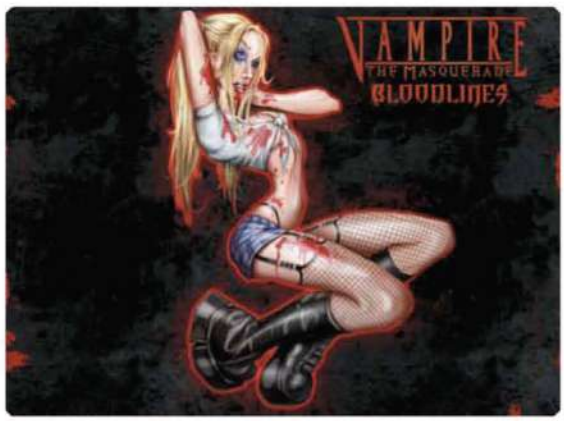
НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ДЛЯ BLOODLINES ЕСТЬ КУЧА ФАНАТСКИХ ПАТЧЕЙ, ДОПОЛНЕНИЙ И ДАЖЕ СДЕЛАННЫЕ НА КОЛЕНКЕ DLC, ВПЛОТЬ ДО ПРИЕМЛЕМОГО ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ.

Обратите внимание на эти многозначительные взгляды. Двое, кажется, поняли друг друга без слов.

вого акта выяснялось, что это один и тот же вампир – вот вам, пожалуйста, яркий представитель клана. Герой-малкавианец под управлением игрока ведет себя похожим образом: никогда не знаешь, какой финт он выкинет в следующую минуту.

ОГРАБЛЕНИЕ БАНКА... КРОВИ

Помимо этого фрик-шоу в Bloodlines полно мелочей, отражающих подробности вампирского быта: кто-то слышал, что в Санта-Монике обновился банк крови, и есть смысл его ограбить; в больнице неподалеку лежит пациент, которого можно напоить кровью главного героя, тем самым сделав его гулем – он получит кое-какие способности и сильно помолодеет, но будет, по сути, вечным рабом своего донора.



При помощи деталей Bloodlines очень ловко манипулирует игроком, давая ему возможность почувствовать могущество главного героя, от которого в панике в разные стороны разбегаются враги – к примеру, тут есть специальное умение presence, заставляющее окружающих мочиться в штаны от одного лишь присутствия персонажа в помещении; и, наоборот, делает его слабым и беззащитным в самые неожиданные моменты, запуская в классический, стивенкинговский викторианский особняк с призраками, где нет ни одного противника, зато творится такая фантасмагория, какой не было ни в одной игре ни до, ни после Bloodlines.

***

Картину серьезно портили баги, которые местами по-крупному рушили всю атмосферу, не давая нормально играть; плюс, в свое время игра остервенело тормозила практически на любой системе – притом, что использовала графический движок Source. На сегодняшний день для Bloodlines есть куча фанатских патчей, дополнений и, кажется, даже какие-то сделанные на коленке DLC, вплоть до приемлемого перевода на русский язык. Так или иначе, главная проблема Bloodlines не в багах и даже не в тормозах: в Activision совершили критическую ошибку, издав игру одновременно с выходом Half-Life 2 (движок достался Troika задолго до, и Valve потребовали дождаться релиза флагманского проекта) – в общем, сами понимаете, при таком оппоненте на рынке у Bloodlines не было ни единого шанса на финансовый успех, и после коммерческого провала игры Troika Games была закрыта.

Сотрудников студии широко разбросало по разным компаниям: одни работали над консольными God of War и Killzone, другие сделали Alpha Protocol, третьи в эти минуты вкладывают свой талант в Diablo 3 – хорошие специалисты никогда не пропадут и продолжат делать замечательные игры. А баги... баги починим! ■

Brujah – специалисты рукопашного боя.

Отличная вечеринка! В некоторых закрытых московских клубах тоже вешают людей на крюки за разные части тела, так что все правдоподобно.

реклама

В номере:

Корпуса, матплаты, проекторы, Versus-тест: два поколения Intel Core i5, не вышедшие версии Windows, с чего начинался звук: история AdLib, технологии 3G/4G сетей, Эксперимент: игровой системник за 10000 рублей

Журнал в продаже с 20 апреля

Автор:
Петр Сальников

ТРИ ГЛАВНЫЕ ИГРЫ ПРО ВАМПИРОВ

КИСЛОТНО-ЩЕЛОЧНОЙ БАЛАНС И ЗАЩИТА ОТ КАРИЕСА

ВСЕ МЫ ЗНАЕМ И ПОМНИМ ПАРУ-ТРОЙКУ ИГР, В КОТОРЫХ ФИГУРИРОВАЛИ ВАМПИРЫ. ЭПИЗОДИЧЕСКИ ОНИ ПОЯВЛЯЛИСЬ МНОГО ГДЕ – ОТ NECROVISION (КОПРОШУТЕР ПРО ПЕРВУЮ МИРОВУЮ ВОЙНУ) ДО FALLOUT 3 (КЛАССНЫЙ КВЕСТ В ДЕРЕВЕНЬКЕ АРЕФУ), НО ПОПРОБУЙТЕ ВСПОМНИТЬ НЕСКОЛЬКО ДОСТОЙНЫХ ИГР С ВАМПИРАМИ В ГЛАВНЫХ РОЛЯХ? САМУЮ КРУПНУЮ ИГРУ НА ЭТУ ТЕМУ МЫ ОПИСАЛИ НА ПРЕДЫДУЩИХ СТРАНИЦАХ И УПЕРЛИСЬ ЛБОМ В СТЕНУ. В КОНЦЕ КОНЦОВ, НЕ НАЗЫВАТЬ ЖЕ АНИМЕШНУЮ КОНСОЛЬНУЮ CASTLEVANIA «ГЛАВНОЙ ИГРОЙ ПРО ВАМПИРОВ»! ПОЭТОМУ ИГР СЕГОДНЯ ВСЕГО ТРИ ШТУКИ. ЗАТО ВСЕ ДОСТОЙНЫ САМОГО ПРИСТАЛЬНОГО ВНИМАНИЯ.

BLOOD RAYNE

TERMINAL REALITY, 2003

Молодая и бойкая рыжеволосая вампирша работает на секретные службы в качестве киллера: устраняет всякую сверхъестественную мразь, параллельно занимаясь драматичными поисками пропавшего отца.

Действие разворачивается незадолго до Второй мировой войны, и сюжет из нескольких эпизодов предполагает зачистку самых разных локаций – от деревни до секретных фашистских штабов, в которых, разумеется, полным-полно генетических наработок по созданию и сверхсолдат, и еще каких-то тварей.

Забавная деталь: героиня на фоне противников выглядит так, будто должна не бороться, а вовсю дружить со всеми этими тварями и немецкими солдатами – латексный BDSM-комбинезон, высокие каблуки; только фуражки с высокой тульей не хватает, тогда был бы настоящий наци-фетиш. Уве Болл на эту тему, вроде бы, даже успел пошутить в своей «экранизации» 2006 года.

Новые игры про рыжую-бесстыжую, тем временем, скоро выходят на Nintendo 3DS, в Xbox LIVE и PSN, если вдруг.

ГЕРОИНЯ ВЫГЛЯДИТ ТАК, БУДТО ДОЛЖНА НЕ БОРОТЬСЯ, А ВОВСЮ ДРУЖИТЬ С НАЦИСТАМИ.

Акробатические трюки героини и замедление времени напоминали о вышедшей парой лет раньше Max Payne. Только с BDSM и нацистами.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

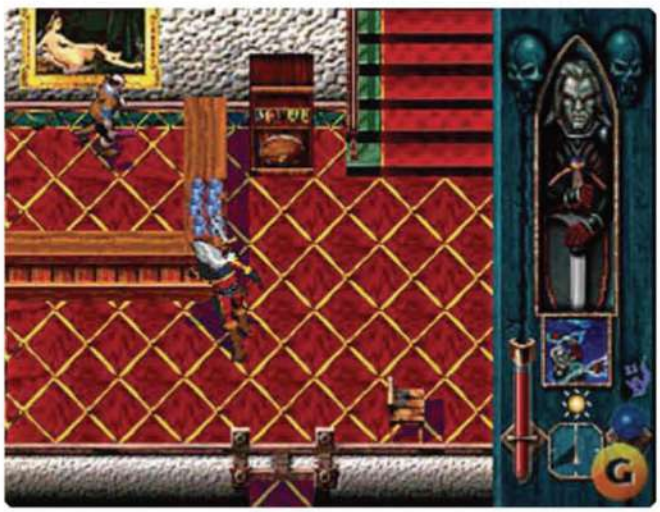
SILICON KNIGHTS, 1997

В отличие от персонажей Vampire: The Masquerade – Bloodlines, главный герой Legacy of Kain – собственно, Каин – изо всех сил ищет панацею от вампиризма и тех, кто его на это дело обрек. Выполненный в стиле Diablo дизайн с нависшей сверху вниз перспективой, горы шмоток, толпы врагов – все эти вещи в той или иной степени содействуют развитию навыков и приобретению нового оружия. К тому же здешний вампир умеет принимать модные формы – волка, летучей мыши, тумана и деревенского простачка, чтобы выглядеть более человечным.

Со временем франшиза разрослась, причем не столько вширь, сколько вглубь: уже во второй игре управлять нужно было Разиэлем (Raziel), которого Каин предал и убил, еще будучи человеком. На протяжении оставшихся игр сериала герои поочередно сменяли друг друга, в результате чего авторам удалось собрать стройную сюжетную цепочку, тянущуюся из игры в игру.

Конец 90-х – время расцвета Diablo-клонов. Blood Omen – из их числа. В дальнейшем сериал превратился в экшн от третьего лица.

ВО ВТОРОЙ ИГРЕ ГЕРОЕМ БЫЛ РАЗИЭЛЬ, КОТОРОГО КАИН ПРЕДАЛ И УБИЛ.



VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

NIHILISTIC SOFTWARE, 2000

Одна из двух видеоигр в сеттинге Vampire: The Masquerade, ранняя Redemption, никак не связанная с событиями Bloodlines, – тут другой герой, другие локации и даже слегка отличная от Bloodlines ролевая система, а геймплей снова позаимствован из Diablo .

Сюжет построен на конфликте кланов Brujah и Tzimisce, между которыми не вовремя встает храбрый молодой французский крестоносец Кристоф (Christoph), прибывающий в Прагу со священной миссией и неожиданно убивающий одного из клана Tzimisce. Ошеломленные дерзостью и боевыми навыками смертного, пражские вампиры ловят и обращают Кристофа в одного из них – и рыцарю, несмотря на всю богопротивность ситуации, приходится принести лидеру клана Brujah клятву верности.

Параллельно с этим развивается любовная история: Кристоф влюблен в монахиню Анежку (Anezka), и лидеры вражеского клана понимают, что их взаимные чувства – наилучший рычаг для манипуляции рыцарем и его мотивами; со временем Анежку обращают в вампира, и Кристоф клянется убить подлецов, сделавших это, а заодно и найти способ вернуть Анежку в человеческий мир. Удастся ли это, впрочем, зависит от того, как вы пройдете игру – концовок, как в любой приличной RPG, припасено несколько.

События в итоге растягиваются на несколько веков – вампиры бессмертны, поэтому сценаристы могут себе такое позволить. Впал в летаргический сон в средневековой Праге, проснулся в современном Лондоне; сменил двуручный меч на гранатомет и отправился добивать главного гада. ■

Бои в игре были довольно нудными и сложными, хотя к Кристофу и присоединялись до трех подельников.

РЕКЛАМА

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Мы публикуем письма читателей и самые лучшие из них обмениваем на ценные призы. В следующем месяце автор «Письма номера» получит коллекционное издание LEGO Star Wars III: The Clone Wars, включающее игру, руководство пользователя и брелок, выполненный в виде лего-фигурки Дарта Вейдера. Какие требования? Очень простые: написать оригинальное, актуальное и интересное письмо, на которое бы мы ответили с особым удовольствием.

ПИСЬМО НОМЕРА

Сегодня многие возмущаются уровнем жестокости в современных компьютерных играх. У меня есть гипотеза, почему все именно так. В стародавние времена игры отличались зубодробительной сложностью, но насилие было каким-то нереалистичным, почти мультяшным. Сразу вспоминается Contra и аналоги. Времена меняются, и нынче игры делают более доступными. Однако, поскольку закон сохранения действует не только в химии и физике, он сработал и тут, и упрощение геймплея компенсировали увеличением количества брутальных актов насилия. И как натуралистично они показаны. В Call of Duty режут глотки, в S.T.A.L.K.E.R. черепа на кольях…

Firedragon

Любопытная гипотеза. Отдел социальных и нейропсихологических исследований журнала «РС ИГРЫ» уже занялся проверкой этой теории. Как только появятся первые результаты, мы тут же дадим вам знать.

ПК ИЛИ КОНСОЛИ

Очень больная для меня тема – РС против приставок. И, к сожалению, первая платформа определенно проигрывает. Последние сильные эксклюзивы для ПК легко перечислить по пальцам: StarCraft II, «Ведьмак 2: Убийцы Королей» и еще пара названий. У консольщиков эксклюзивов гораздо больше, и они качественнее. Почему так? Не думаю, что только из-за пиратства. На консолях тоже запускают нелицензионные версии. Это несправедливо – обделять играми лучшую игровую платформу!

Евгений Китляев

Не стоит недооценивать PC. Возможно, у нас нет Uncharted 2 и Halo: Reach, зато консольщики лишены World of Warcraft и множества других отличных онлайновых игр. Так сохраняется баланс в природе.

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

КОГДА МАКС ВЕРНЕТСЯ?

Решил задать вопрос про игру Max Payne 3. Когда она, наконец, выйдет и кто будет издателем в России? Откуда-то я узнал, что игра выйдет 25 июля 2011 года, это правда или нет? Уж как-то обидно за любимую серию игр! Жду уже несколько лет, честно говоря, ждать уже надоело!

Валынкин Илья

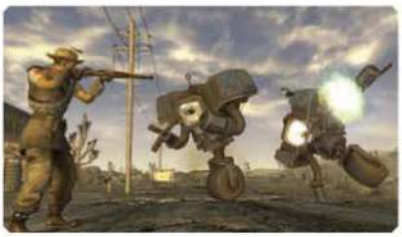
Илья, если твой источник из стана Rockstar Vancouver (разработчик) или Rockstar Games (издатель), то ему, конечно же, можно доверять. Мы же такой инсайдерской информацией похвастать не можем. Пока что в ориентировочном календаре релизов напротив Max Payne 3 стоит 2011 год. А вот когда именно появится игра – большой вопрос. Кстати, не исключено, что дату выхода вновь перенесут. Не так давно специалисты из фирмы Janco Partners проанализировали ситуацию на рынке и представили свой вариант графика релизов от издательства Take-Two Interactive (среди прочих компаний ей принадлежит и Rockstar Games). По их мнению, Max Payne 3 должен выйти в текущем финансовом году (в нашей стране финансовый год совпадает с календарным годом, а вот в США он длится с 1 октября по 30 сентября). Однако чуть позже во время отчета руководства Take-Two Interactive перед акционерами выяснилось, что в списке крупных релизов на 2011 год значится только Duke Nukem Forever. Max Payne 3 в нем не было. Также следует обратить внимание на низкую активность разработчиков. За последние полтора года они лишь недавно напомнили о себе, представив на суд зрителей несколько свежих скриншотов. Так что лично мы в дату 25 июля не верим и советуем всем фанатам серии запастись терпением.

АЛИСА НЕ ЗАГОВОРИТ ПО-РУССКИ?

В свое время я очень полюбил игру American McGee's Alice и теперь с нетерпением жду продолжения этой игры. Даже решил обновить компьютер ради нее (уже взял видеокарту Radeon HD 6870). Но в Интернете я наткнулся на новость, что Madness Returns не будут переводить на русский язык. На официальном сайте игры я подобных заявлений не нашел, хотя я мог искать не в той его части. Может, вам известно хоть что-нибудь о выходе именно русской версии второй Алисы?

Нефедов Юрий

Издавать Alice: Madness Returns будет Electronic Arts, которая имеет в России свое официальное представительство. Подавляющее большинство игр от этой компании полностью переводят на русский язык. Например, серии The Sims, Command & Conquer, Need for Speed, FIFA и Crysis. Хотя случаются и исключения. Так, переполненная текстом со специфическими спортивными терминами серия FIFA Manager в нашей стране издается в первозданном виде. Увы, в скором времени в одном ряду с футбольными менеджерами будут стоять и новые приключения Алисы. Впрочем, нет худа без добра – мы сможем оценить, насколько хорошо владеют своими голосами исполнители роли Алисы и Чеширского кота Сьюзи Брэнн (Susie Brann) и Роджер Л. Джексон (Roger L. Jackson). Кстати, для фанатов оригинального творения Американа Мак-Ги есть отличная новость. С 16 июня покупатели Alice: Madness Returns смогут ввести специальный код для бесплатной загрузки American McGee's Alice.



НАДОЕЛО БЕЖАТЬ

Вот прикупил очередной «убиватель свободного времени» – Fallout: New Vegas, и он сработал! Bethesda Softworks потрудилась на славу. Впечатления отличные. Огромные пространства, изумительное качество графики, да и геймплей – супер! Особенно интересно играть на хардкорном уровне сложности. Игра становится более реалистичной. А я люблю вызов! Единственное, что меня не устраивает: в FNV нужно ОЧЕНЬ много бегать! Надоело все время бежать, бежать.

Ass@ssin

Когда вы пишете про изумительное качество графики, так и хочется спросить: а вы точно в Fallout: New Vegas играете? Может, какую другую игру? Потому как движок Fallout: New Vegas – даже не пенсионер, а седой долгожитель. Впрочем, когда человек влюблен, он не замечает огрехов объекта обожания.
Надоело бегать? Чаще пользуйтесь быстрым перемещением. Судя по жалобам на форумах, оно не работает на некоторых пиратских версиях игры. Ass@ssin, стесняемся спросить, вы часом не пиратку гоняете? Стыдно, друг. Если игра понравилась, будьте добры, купите лицензию. ■

FORUM.GAMELAND.RU

Здравствуйте, уважаемая редакция. Хочу спросить: появятся ли постеры в журнале? А точнее когда? Заранее спасибо.

lonely70789

Это не исключено.

Кирилл Перевозчиков,
старший редактор

Как-то раз, путешествуя по Steam, я наткнулся на Serious Sam 3: BFE. Есть ли у вас какая-нибудь информация (хотя бы как расшифровывается BFE)?

JET

Предыстория Serious Sam: The First Encounter. С кооперативом и DirectX 11. Конкретики мало. BFE расшифровывается как «в заднице мира». Официальных комментариев, правда, пока нет.

Дмитрий Рубанов,
обозреватель

Уважаемая редакция, у меня такой вопрос: планируется ли выпуск журнала в следующем полугодии? Придя на почту, чтобы выписать журнал, я узнал от сотрудников учреждения, что «РС ИГРЫ» выписать нельзя и вообще журнал закрывается.

XOXOL_st.

С журналом все в порядке, это бред. Но я обязательно выясню, кто этот бред придумал, – ведь так могли еще кого-то испугать. А так лучше всего оформлять редакционную подписку через редакцию. Смотрите shop.glc.ru. Журнал будет точно так же приходить через почту, но деньги будут напрямую идти редакции, без лишних посредников.

Константин Говорун,
редакционный директор

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

MORTAL KOMBAT
Классика жанра файтингов, харизматичные персонажи, кровавые фаталити – тот самый Mortal Kombat снова с нами, к сожалению, пока только на консолях. Хороший консерватизм позволил разработчикам сохранить не только культовых персонажей, но даже некоторые знакомые комбинации клавиш, отвечающие за спецприемы.
Тема этого номера – Mortal Kombat! Который, мы надеемся, рано или поздно все-таки выйдет на PC.

PORTAL 2
Вторая часть Portal не обманула наших ожиданий. Это по-прежнему необычайно стильный action, главная фишка которого – головокружительные головоломки, связанные с телепортацией.

ТОЧКА ЧАРЛИ
Подкаст, посвященный онлайновым режимам популярнейших шутеров, теперь на диске Level UP. А вместе с ним, конечно, его ведущий, не понаслышке знакомый многим геймерам – Спейсман.

ОБОЙМА
Самый небанальный игровой хит-парад снова с вами! На этот раз мы решили найти и показать 10 самых уродливых, самых асексуальных, самых страшных женских персонажей в играх.

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER
Red River – вторая попытка компании Codemasters воскресить некогда популярный сериал Operation Flashpoint. Удалась ли она разработчикам? Ответ в видеообзоре игры.

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME
Казалось бы, «Охотники за привидениями» – благодатная почва для создания игр. Но очередная попытка, на этот раз от студии Wanako, заставляет делать прямо противоположные выводы.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

СЕДЬМОЙ ЭЛЕМЕНТ
Тысячу лет назад Огонь, Ветер, Вода, Земля, Дерево и Металл едва не уничтожили мир под названием Нейя. Только с помощью седьмого элемента — Жизни — удалось пленить силу обезумевшей природы. Спустя десять столетий власть над шестью элементами желает захватить могущественный орден магов, планам которого можете помешать только вы! Игра обладает отличной графикой, не имеющей аналогов в современных бесплатных MMORPG. На диске находится установочный клиент русской версии.

HALF-LIFE 2: DISSOLUTION
Действие этого мода происходит в 2089 году: главный герой пробуждается в одной из тайных лабораторий корпорации Xterrier. Блуждая по разрушенной колонии 581c, он узнает всю правду о минувших событиях.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Дело происходит в психлечебнице, где Джокеру удалось освободиться и выпустить из палат самых опасных пациентов. Только Бэтмэн может спасти жителей Готэма от маньяков. Демоверсия переведена на русский язык.

FACTUM SOLUS: EPISODE 1
Симпатичный мод для Portal, где на смену привычной GLaDOS пришёл Ben, припасший немало опасных сюрпризов и готовый нанести смертельный удар в самый неожиданный момент.

GAMESAVE MANAGER 2.3 BUILD 681
Программа для резервного копирования папок с игровыми сохранениями, профилями и настройками. Она сканирует систему, составляет список и предлагает создать копию найденных файлов.

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Кайл Катарн отомстил за смерть своего отца и спас Долину Джедаев, после чего ушел на покой. Но теперь он вынужден вновь взяться за меч, чтобы в очередной раз спасти галактику.

ПИСЬМА ИЗ БУДУЩЕГО

С АНАТОЛИЕМ СОНИНЫМ

ТОРТ С КАРТОШКОЙ

Portal 2 – великолепная игра. Наверное, даже лучше, чем первая. Все эти гели, трамплины и энергетические дорожки чертовски умно вписались в концепцию и совсем не успели за кампанию надоесть – наоборот, хочется играться с ними еще и еще. Браво, Valve, как журналист я игру обожаю и во всем с нашим рецензентом соглашаюсь. Но как фанат я Portal 2 недоволен – и сейчас попробую объяснить почему. Сразу скажу – в тексте есть мелкие спойлеры, так что читайте только после прохождения сюжетной кампании.

По геймплею и по духу Portal первый и второй кажутся однояйцовыми близнецами, но с точки зрения маркетинга игры абсолютно разные. Вспомните: ведь первый выпуск мы ждали как проект пускай амбициозный, но мелкий, экспериментальный. В комплекте Orange Box он играл роль лишь приятного дополнения к новым Half-Life и Team Fortress – отдельно мы его, может, и не купили бы, а за компанию грех было не поиграть. По крайней мере, таким он виделся до релиза. После сериал взорвался на весь Интернет и, кажется, за одну ночь стал самой популярной линейкой от Valve. И это все прекрасно, но популярность Portal исказила ожидания от сиквела: мы больше не можем довольствоваться «мелким, но оригинальным проектом». Вторую часть мы заранее считали как минимум «продолжением культовой игры и претендентом на роль главного хита года».

Так вторая игра виделась геймерам – но разработчики, кажется, трансформации не заметили и делали проект так, будто бы он все еще мелкий и независимый, а мир его все еще оригинален и необычен. Кто-то скажет, что это хорошо – авторы верны духу сериала. Я скажу, что тот самый дух, которому они верны сейчас, Portal испустил с финальными титрами, и теперь дух ему нужен исключительно новый. Я не говорю о геймплее – он великолепен как раньше, так и сейчас – я говорю о подаче истории, о персонажах и о визуальном дизайне, которые удивляли в первой части, но во второй с места не сдвинулись.

Отдадим Valve должное – видно, что они старались: напичкали игру шутками и интересными поворотами в геймплее. Но изменить свой подход они не смогли: Portal 2 отвергает свою «блокбастерную» роль и снова пытается представить камерную постановку с минимальным набором персонажей, где авторы опять стараются заигрывать с аудиторией инсайдерскими шуточками. Но в этот раз их трюки не работают: картошка никогда не будет таким же мемом, как торт, Уитли никогда не сравняется с Гладос, а новая песня в титрах никогда не станет больше, чем просто песней в титрах. Мы прошли Portal 2, мы получили удовольствие не меньше, чем от последней Call of Duty, но через месяц никаких шуток про картошку на игровых форумах не будет.

Почему? Потому что сериал потерял канал прямой связи с геймерами. И это было неминуемо, разработчики могли разве что заранее все предугадать и успеть сориентироваться. Объясню свою позицию ясней. Смотрите: первый Portal был маленьким и независимым, и каждый, кто в него играл, чувствовал себя первооткрывателем – как, например, поклонники перспективной, но пока неизвестной рок-группы. Как и музыкальные фанаты, геймеры на каждом шагу трубили о предмете своего обожания и делились находкой со знакомыми. Мы все чувствовали себя причастными к успеху Portal, это была наша общая игра. Мы кричали на весь Интернет сначала, что «торт – ложь», а потом, что он «уже не торт», мы рисовали, шили и собирали из бумаги Companion Cube и трогательные турели, мы выкладывали на YouTube перепевки Still Alive. Да, игру сделала Valve, но мы с вами сделали ее популярной. Как и фанаты малоизвестной группы, мы все чувствовали, что игра – наше общее детище.

И Portal 2 для всех нас – как первый коммерческий альбом той самой гипотетической группы. Альбом, конечно, великолепен, ему ставят пятерки в Rolling Stone, он попадает в топы, но мы-то знаем, что главное – чувство родства с предметом обожания – мы потеряли. От этого было не отвертеться, так работает индустрия.

Не поймите меня неправильно – я не пытаюсь обвинить авторов Portal в «продажности». Нет ничего плохого в том, чтобы развивать успешный сериал и между делом зарабатывать. Дело лишь в том, что теперь, когда сериал стал хитом, он должен вести себя как хит, подавать хитовый сюжет в хитовом сеттинге. А вместо этого сиквел вновь пытается прилепить на себя бирку игры «экспериментальной».

На деле же экспериментирует он только в геймплее. Сюжет Portal 2, по большому счету, не рассказал о мире ничего нового (особенно для тех, кто следил за рекламной кампанией), а в визуальном дизайне вместо того чтобы усложнять и дорабатывать старый стиль, в Portal 2 зачем-то начали показывать заброшенные лаборатории aperture science, которые по обстановке напоминают о мире скорее Team Fortress 2, чем Portal – это уже не углубление визуального стиля, а какое-то его раздвоение. Да, для геймплея эти уровни были полезны, но общему образу сериала они, кажется, только повредили – ретро-обстановка тут была совсем не к месту.

Больше всего настораживает, что таких претензий о вторичности сюжета и дизайна никто к Portal 2 не предъявляет. Геймплей улучшили – и большего, кажется, геймеры не требуют. Но неужели уникальную стилистику и необычный подход к истории первой игры можно заслонить одними только улучшениями геймплея игры второй? Неужели как произведение искусства сиквел стоит вровень с оригиналом?

Не хочу спорить с очевидным: Portal 2 – великолепная игра, одна из лучших за последний год. Но, в отличие от первой части, ее уже не назвать культурным феноменом. Сиквелы Half-Life и Team Fortress таким не страдали. ■

1 *На ретро-уровнях уникальный визуальный стиль Portal совсем не чувствуется: эти локации навевают мысли скорее о Team Fortress 2.*

2 *Все еще смешной, все еще стильный. Но интернет-мемов Portal 2 уже не породит, и авторам надо было с самого начала это учитывать.*

3 *Portal 2 продолжает продвигать радикально-феминистские идеи. Мужские персонажи появились, но один из них самый тупой искусственный интеллект на свете, а второй… Второй просто очень не любит лимоны.*

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

АНОНС

РС ИГРЫ #07'2011

ИЮЛЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 23 ИЮНЯ

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Dragon Age 2, конечно, игра хорошая, но на звание «RPG года» ну никак не подходит – при желании к ней можно предъявить массу претензий, начиная даже с наличия двойки в названии. А вот свежая порция приключений Геральта из Ривии – другое дело! Мы следим за разработкой проекта уже очень давно, и теперь настало время вынести ему финальный вердикт. Кто бы мог подумать, что вчерашние ученики из CD Projekt так скоро обойдут наставников из BioWare! «Ведьмак 2» – пример вселенской справедливости и доказательство того, что на PC еще осталось место для эксклюзивных (пускай и временно) больших ролевых проектов.

А также:

– Battlefield 3
– Mass Effect 3
– Prey 2
– Brink
– Hunted: Кузня демонов
– DiRT 3
– Red Faction: Armageddon

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/